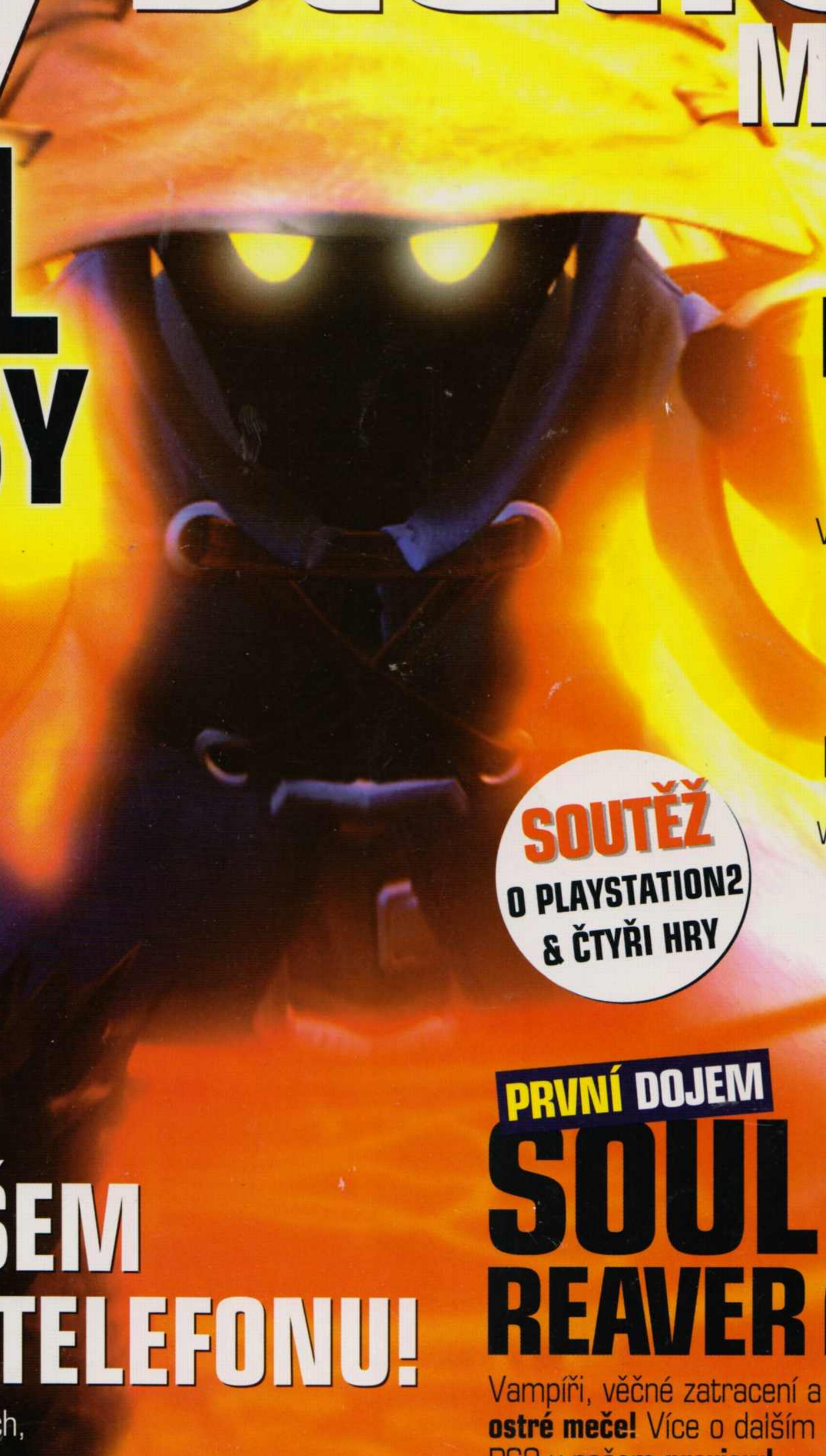
DEMA NA CD: SPYRO 3 • THIS IS FOOTBALL 2 • CRASH BASH • TOCA WTC • JUNGLE BOOK • TWINE • PRINCE NASEEM BOXING A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 34



EXKLUZIVNÍ RECENZE!

FINAL FANTASY IX

NEJLEPŠÍ RPG VŠECH DOB! ZJISTĚTE PROČ V NAŠÍ ROZSÁHLÉ RECENZI!

MINI DISPLEJ JE TU

PSone je **přenosná!** Vyzkoušeli jsme za vás...

29 HER RECENZOVÁNO

FINAL FANTASY IX
WCW BACKSTAGE ASSAULT
READY 2 RUMBLE ROUND 2
NBA LIVE 2001
DEAD OR ALIVE 2
FIFA 2001 (PS2)
TIMESPLITTERS
007 RACING
SHEEP
BLADE
A DALŠÍ!

SOUTĚŽ O PLAYSTATION2 & ČTYŘI HRY

JE TO WAP

HRY NA VAŠEM MOBILNÍM TELEFONU!

Vše o připojení PSone k mobilu a o hrách, které si zahrajete s WAPem.

PRVNÍ DOJEM

SOUL REAVER 2

Vampíři, věčné zatracení a **zatraceně ostré meče!** Více o dalším Kainovi na PS2 v našem **preview!**

Cena 230,- Kč Leden 2001

art consulting

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
Praha 7, 170 04

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES ■ METAL GEAR SOLID 2 ■ F1 2001 ■ NÁVODY NA DRIVER 2 A TWINE ■ ISS PRO EVOLUTION 2 ■ QUAKE 3 ■ CRASH NA PS2 ■ 16 STRAN O PS2 ■ TOY STORY ■ FILM RESIDENT EVIL

úvodní slovo...



Čekáte-li tradiční úvodník o oslavách nového roku, kocovině a zkaženém šampusu, zklamu vás. Letošní Silvestr totiž redakce trávila pracovně, a to v té největší honičce, kdy se časopis dokončuje a chystá k předání do tisku. Vlastně právě teď, při psaní úvodníku, zbývá do začátku nového tisíciletí pár desítek minut a já místo abych přemýšlel nad novoročními předsevzetími (popř. nad tím, co do sebe rychle hodit), přemýšlím nad tím, o čem budu v úvodníku psát.

Nedávno jsem byl u zubaře - celkem fajn chlapík, něco přes třicet mu mohlo být. Když se dozvěděl, co dělám, ukázal mi svůj příkladně čistý chrup a řekl: „No tak to musí být sranda - celý dny si hrát a dostat za to zaplaceno." Hmm. Nevím, kde trávil Silvestra on, ale o tom jsem mluvit nechtěl. Nakonec z něj totiž vypadlo, že uvažuje o koupi PlayStation2. Říkal jsem si, že asi hraje hodně her, ale spletl jsem se - PS1 sice má, ale dostane se k ní jen zřídka a PlayStation2 ho zajímá hlavně kvůli DVD. Co to znamená? Samozřejmě to svědčí o skvělé budoucnosti téhle konzoly. Za posledních několik málo měsíců se z relativně zanedbatelného trhu stala ostře sledovaná masová záležitost. V Británii se o ní píše na předních stranách deníků a koneckonců i náš Blesk o ní vydal speciální přílohu. Je všude. A přestože jí je nedostatek, optimistická předsevzetí, která si dali naši osvícení přátelé v Sony, se zřejmě splní. V roce 2001 se i těch pár posledních nevěřících Tomášů přesvědčí, že se nevyplácí podceňovat sílu PlayStation. A je jedno, že je prostředkem DVD a nikoliv hry, časem ne to přijdou sami.

Přeji i vám, aby se vám splnila všechna předsevzetí a doufám, že nám zachováte přízeň. I naše plány pro nejbližších 12 měsíců jsou poměrně velkorysé, a pokud to všechno vyjde tak jak má, máte se nač těšit. PF 2001!

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Art Consulting s. r. o. & Omega Publishing Group s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182
170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643
fax: 02/ 8387 1641

art consulting s.r.o. OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Art Consulting s. r. o. & Omega Publishing s. r. o. dále vydávají časopisy:



Náklad:
18 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ **PlayStation** Magazín

OBSAH

ČÍSLO 34
LEDEN 2001



strana 023

World Wide WAP

Vše, co jste kdy chtěli vědět o hraní na mobilním telefonu.



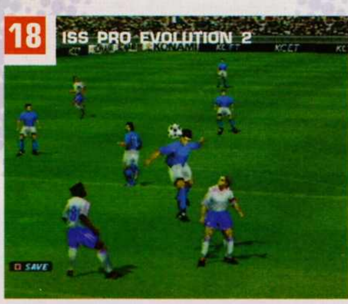
strana 034

Final Fantasy IX

Poslední díl slavné série na PS1. Stojí za něco??

BLUEPRINTY

18 ISS PRO EVOLUTION 2



18 ISS PRO EVOLUTION 2



20 SUBMARINE COMMANDER



PREPLAYE

32 CHAMPIONSHIP SURFER





DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
STRANA 030

TÉMATA



WAP
STRANA 023

80 SOUL REAVER 2



PLAYTESTY

88 TIMESPLITTERS



Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.







34
FINAL FANTASY IX

RUBRIKY

Toto CD:

HRATELNÁ DEMA, VIDEOKLIPY A JEŠTĚ DALŠÍ HRATELNÁ DEMA. TO VŠECHNO NA NAŠEM DISKU, DÍKY NĚMUŽ SI MŮŽETE HRY, DŘÍV NEŽ JE KOUPÍTE, VYZKOUŠET.

CRASH BASH — Hratelné
Dva kompletní levely tohoto multiplayerového šílenství a kompilace miniher se samotným Crashem Bandicootem!

PRINCE NASEEM BOXING — Hratelné
Natřete to Princovi Nazovi v těžké bitce na tři kola.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON — Hratelné
Ne jedno, dokonce ani dvě, ale celé tři kompletní úrovně z nejlepší plošinovky, která kdy byla vytvořena na PlayStation.

TOCA WTC — Hratelné
Zajezděte si s touto prvotřídní závodní hrou.

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY — Hratelné
Zájezd do zoo. Ne, vlastně taneční hra s Mauglím.

THIS IS FOOTBALL 2 — Hratelné
Přesvědčete se sami, zda je tenhle nejnovější fotbálek od SCEE kvalitní.

THE WORLD IS NOT ENOUGH — Video
No tak? Nepodíváte se, co chystá agent 007 pro tentokrát?

MUPPET MONSTER ADVENTURE — Video
Další plošinovka od SCEE. Možná ne tak dobrá jako *Spyro*, ale zato s Muppety.

KOUDELKA — Video
Vystrašte sami sebe v tomto hororovém RPG.

MATT HOFFMAN'S PRO BMX — Video
Další BMX řádění, další řádka triků a další zlomené končetiny. My vás varovali.

MONSTER RANCHER — Video
Tady je pár příšerek, které jsme si vytvořili se sbírkou audio CD.

CHEATY PRO...
- SILENT HILL
- PŘÍSTUP K SPECIÁLNÍMU REŽIMU NEXT FEAR
- KURUSHI
- WIPEOUT 3

NALISTUJTE STRANU 74 TEĎ HNED!

JAK BRZY SKONČÍ PASIVNÍ SLEDOVÁNÍ TELEVIZNÍHO PROGRAMU.

DVOUSMĚRNÁ TV

- Soutěžní show deset milionů ku jedné
- Management z křesla
- Hrajte hry pro peníze
- Poprvé se můžete dívat i hrát

Není pochyb o tom, že televize je skvělá věc. Můžete na ní hrát třeba *Spyro 3* a *Final Fantasy IX*, přesto se ale naše bedna chystá na velké změny.

Odjakživa nás láká představa dokonale interaktivní televize. Sci-fi knihy a filmy už dávno předpovídají televizní přijímače, které budou mluvit, učit se a díky vlastní inteligenci budou vyzařovat víc než *Televizní noviny* nebo *Chcete se stát milionářem*. Technologii, která by velkou hranatou bednu v rohu obýváku změnila na obousměrnou hračku, jsme ale vymysleli teprve docela nedávno. Společnosti, které na vývoji této technologie pracovaly, potřebovaly hlavně digitální přístup.

Ten správný čas nastal právě nyní, britskou digitální síť Sky využívá již více než šest milionů lidí, a tak je čas na opravdu interaktivní televize. A bude to příchod v opravdu velkém stylu. Zapomeňte na staré jednosměrné systémy, kdy jste televizi využívali ke hraní her, nebo ještě tak nakupování či klikání na odpovědi během herních výstav, teď si to můžete (tedy pokud žijete ve Velké Británii) naživo rozdat s lidmi z druhého konce ostrovů, třeba v kvízu typu *Riskuj,* a vyhrát peněžitou odměnu. Princip je docela jednoduchý - společnosti s touto myšlenkou mohly přijít už v polovině devadesátých let - a umožňuje vám hrát si spolu s vašimi oblíbenými programy a sportovními akcemi.

Rané verze těchto programů si už přes tamní síť mohli vyzkoušet uživatelé kabelových sítí NTL, Telewest a ONdigital. Matthew Tims, šéf managementu Two Way TV pro Británii, společnosti, která vyvinula novou generaci interaktivních televizí, doufá, že se jim na příští rok podaří získat práva na vysílání na programu Sky TV pro jeho deset milionů digitálních diváků.

Tima zaměstnává představa, že z diváků udělají skutečné hvězdy pořadu. „Začínali jsme tím, že jsme souběžně s televizním kvízovým pořadem zadávali zvláštní kvízy, nyní však začínáme s opravdovými pořady, kde jsou jedinými hrdiny diváci doma u televizorů.“

Na rozšiřujícím se seznamu programů tohoto typu najdeme třeba *Two Way Triv*, každodenní triviální kvíz, a *Anorak,* soutěžní pořad s velice specializovanými tématy. Počet soutěžících je teoreticky nekonečný. Nakonec je proveditelné i to, že v každé domácnosti bude zabudovaná digitální webová kamera, takže se budete moct podívat i na to, jak vítěz skáče radostí. Koncept dívání se na diváky už se osvědčil v dnes již zaniklém pořadu veřejnoprávní BBC *Noel's House Party*.

O peníze můžete také soutěžit během přímých přenosů sportovních utkání, během nichž typujete výsledy. Dostaneme se tak ještě o krok dál než nová sázková služba Sky, kde mohou hrát diváci přes televizi. Budete moci hrát s přáteli a pomocí mačkání knoflíků upravovat své předpovědi podle toho, jak se bude vyvíjet skutečná situace (viz rámeček). Pomocí speciálního systému ISA (Interactive Sorting Algorit) je zjištěn výsledek dle malého vzorku účastníků a o odeslání dat jsou pak požádáni pouze diváci, kteří dosáhli určitého počtu bodů. Stanovit vítěze je pak už snadné. Krása této služby spočívá v tom, že k jejímu užívání nepotřebujete žádné zvláštní krabice ani dráty.

Interaktivní televize příští generace bezpochyby přispěje k neodvratnému procesu prolnutí her a televize. A obousměrná televize využívá zkušeností z herního designu a s jejich pomocí dává interaktivním pořadům stejně vysokou úroveň prezentace jako videohry. Představte si, že hrajete *Chcete se stát milionářem,* kde máte opravdu šanci získat si milionek, a můžete přitom sedět doma. Je to první krok k technologické cestě, která nevyhnutelně vede k plně interaktivnímu sledování televize, kde si sami rozhodujete, co se na vaší obrazovce děje. Nudné odpovědi se stanou minulostí, a to díky jistému knoflíku na vaší televizi, který se při každém hraní postará o naprosto nový zážitek.

Jen je otázka, kdy se něco takového dostane do České republiky, kde máme snad kromě nových služeb a vymožeností technologie GSM všechno o pár let pozadu. ■

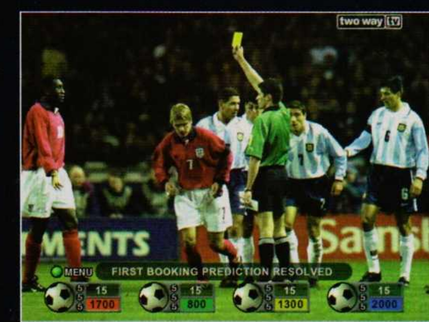






Všeobecná výzva. **Nakonec bude možné hrát v každé televizní show a kdoví jak to skončí. Budeme snad hádat, čí psi žijí a umírají v *Animal Hospital*?**

TRÉNOVÁNÍ Z KŘESLA



Program *Armchair Manager*, který je součástí služby Two Way TV, umožňuje až čtyřem hráčům, aby si to rozdali o finanční obměnu, a to tak, že budou během přenosů sportovních akcí, jako jsou třeba fotbalová utkání, hádat výsledek. Začnete s poplatkem 50 p, 1 nebo 2 libry, podle toho, jak velká je částka, o niž hrajete. Než zápas začne, musíte udělat sérii předpovědí, počínaje jménem střelce prvního gólu a konče jménem prvního, kdo zakopne o kameru. Splněné předpovědi se objeví na obrazovce a jsou vám za ně přiděleny body. To nejlepší začne, když zmáčknete tlačítko na ovládání. Zmáčkněte jej během nějaké zajímavé pasáže hry a na obrazovce začne odpočítávání. Pokud během deseti vteřin dojde k nějakému zajímavému momentu, jako je třeba gól nebo roh, získáváte body. Přenos je sice trochu zpožděn oproti skutečnému přenosu, jakmile však v reálu dojde k provedení akce (např. zahrání rohového kopu), zuřivé mlácení do tlačítka action vám nijak nepřilepší.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...







FOOTBALOVÉ POKRAČOVÁNÍ

FOTBÁLEK V PRVNÍ OSOBĚ PRODĚLAL GENERÁLKU

NA FOTBALOVÝ TRÁVNÍK SE ZNOVU CHYSTÁ *LIBERO GRANDE 2.*

Na březnový comeback se právě v této době připravuje *Libero Grande*, jediný fotbalový simulátor, kde hrajete ústřední roli. Hra vám umožní vtělit se do největší hvězdy týmu, ale na své cestě ke slávě ovládáte i ostatní spoluhráče.

Za *Libero Grande 2* stojí společnost Namco, která se rozhodla na vývoj angažovat stejný tým, který vytvořil původní *Libero Grande* (*PSM9* 7/10). Tentokrát ale společnost slibuje, že bude originální nápad podpořen i silnou hratelností a lepší přístupností. Pamětníci si jistě vzpomínají na neotřelou perspektivu z prvního dílu, která však ztrácela na atraktivitě díky nemastnému ovládání a nedokonalé taktice.

Oblíbený režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou zůstává a umožňuje vám buď soupeření, nebo spolupráci s některým z vašich spoluhráčů. Vydavatelská firma SCEE oznámila, že nedokonalé AI původní hry doznalo výrazné změny a že byl rozšířen repertoár pohybů jednotlivých fotbalistů, takže teď mají hráči k dispozici slušnou škálu jemných manévrů.

K dispozici je 32 světových týmů, 700 hráčů a pět herních režimů, mezi nimiž nechybí Practice ani World League. Těšíme se na březen, vy se těšte na preview v příštím čísle. ■



Do toho! Právě máte šanci zahrát si ve velkých ligách - i když pořád jen přes joypad!



„Je pohodově přenosná, vypadá naprosto skvěle a hraní s ní je jako sen."





Gran Turismo 2. Teď si můžete své oblíbené hry hrát, i kdyby se život v celé zemi zastavil.

SCREEN SHOT

JE TO TU: DISPLEJ PRO PSONE

BRITÁNIE SI JAKO PRVNÍ VYZKOŠÍ MINIOBRAZOVKU PRO PSONE.

Ačkoliv oficiální LCD displej pro PSOne má v Japonsku vyjít až na jaře a v Evropě tedy někdy v druhé polovině příštího roku, v Evropě je již v prodeji neoficiální, nicméně samozřejmě plně funkční displej od britské firmy Wild Things. Ta se zabývá právě výrobou periferií a svou vlastní obrazovku vydává právě teď, přičemž tím její plány v tomto směru zdaleka nekončí.

Prozatím je dodávka tohoto zařízení omezena na 5.000 kusů měsíčně, ale předpokládá se, že toto číslo rychle vzroste, až se podaří najít další továrny, ochotné tyto displeje vyrábět. Z tohoto důvodu je takřka vyloučené, že by se obrazovky dostaly k nám do České republiky (pokud víme, firma tu beztak nemá zastoupení), opravdoví fandové si však možná rádi udělají výlet. Obrazovka se zapojuje do malých zdířek na zadní části PS1 (klidně se podívejte, jsou tam), připevní se pomocí několika šroubů a funguje pak jako víko laptopu.

Samotné zařízení je umístěno v malé krabičce vzadu. Zapařili jsme *Gran Turismo 2* a rozlišení 4palcové obrazovky více než ušlo. Všechno, co se děje, vidíte překvapivě jasně, obzvláště když si můžete nastavit jas, barvu i stínování a obrazovka je navíc podsvětlená, takže můžete hrát i ve tmě. Pravda, reproduktory nepatří k těm nejlepším na světě, ale ke konzole si můžete připojit sluchátka a pouštět si stereo zvuk přímo do uší.

Několik kusů se dostalo do obchodů již na Vánoce, další tisíce budou průběžně přibývat každý měsíc. Prototyp obrazovky byl hotový již loni v září, Wild Things ji však kvůli konkurenci nechtěly ukazovat. Nyní se o zásoby obrazovek, připravených na export, starají dvě továrny v Číně. V balíku bude s obrazovkou dodáván i adaptér AC/DC, který vám umožní nosit si svoji hračku ke kamarádům, vyměňovat si „sejvy" a hrát hry, aniž byste okupovali televizi v obýváku. Přiložen bude také adaptér, který se zapojuje do zapalovače cigaret v autě a napájí celou jednotku - jak PS1, tak obrazovku - což se bude hodit při dlouhých cestách a ušetří vám starosti se zabavováním malých i velkých dětí.

Tahle obrazovka ale není jediný zajímavý doplněk, na kterém Wild Things pracují. Pravidelní čtenáři vědí, že Sony nechtějí vydat baterii pro PS1, dokud se jim nepodaří vyvinout takovou, která by vydržela alespoň čtyři hodiny. Wild Things naopak plánují vydání soustavy, která vesele vydrží v provozu přibližně tři hodiny a bude se moci snadno dobíjet. To znamená, že se například u většiny leteckých cest v rámci Evropy můžeme těšit na ničím nerušené hraní po celý let.

Wild Things by celý balík rády viděly v britských obchodech v březnu, a to za nějakých 30 liber. *PSM* si vyzkoušel obrazovku a okamžitě ji zařadil na první místo v seznamu věcí, které by chtěl. Je pohodově přenosná, vypadá naprosto skvěle, hraní s ní je jako sen, se sluchátky je i zvuk více než dobrý a můžete si s ní zapařit kteroukoliv svoji hru. A cesta do práce už nikdy nebude taková nuda jako dosud. Jen ta cena - 130 liber, tedy zhruba 8 tisíc korun není málo. Záležitost pro fajnšmekry. ■

UNDER COVER

TOMB RAIDER

Jako zvláštní pozornost pro fanoušky *Tomb Raider*, kteří si koupili díl *Chronicle* ukryli vývojáři z Core do posledního Lařina vystoupení na PS1 obrázky, návrhy, nákresy a filmeček z *Tomb Raider Next Generation*, tedy pokračování Lary na PS2. Chcete-li se podívat na zdokonalené křivky hlavní hrdinky, zmáčkněte během hry SELECT, čímž se dostanete na obrazovku inventáře. Označte ikonu Timex a podržte L1, L2, R1, R2, ↓, ◎ a △. Vyskočte do hlavního menu, kde teď najdete volbu Special Features. Eidos se daly dohromady s výrobcem hodinek Timex a z jejich spolupráce vznikl model TMX Grip Clip. Lara tyhle hodinky nosí ve hře a můžete ji také zastihnout na melouchu na webových stránkách Timexu - *www.timex.com*.

DOPRAVNÍ GIGANT

Relativně úspěšná PC hra *Traffic Giant* míří i na PlayStation. Měli bychom se jí dočkat někdy v březnu a měli bychom se na ni těšit, protože je to hra strategická. A těch na PlayStation není nikdy dost. Jde o klasickou manažerskou záležitost, kde hrajete v roli šéfa městské hromadné dopravy. Budujete tu infrastrukturu MHD, takže je to takové *Sim City* na ulicích. Infogrames slibují řadu překvapení, už se nemůžeme dočkat.



WWF JE V KURZU

Zdá se, že by se THQ zanedlouho mohla ještě více vyplatit jejich už tak dost výdělečná licence na WWF. Oznámily totiž vydání *Extreme Football League* (*XFL*). *XFL* je bizarní směsice skutečného sportu a hrdinské pantomimy, jakou předvádějí borci při wrestlingu. První výkop téhle ligy sestávající z osmi týmů, za níž stojí jednak majitel licence a jednak rebel Vince McMahon, se v únoru odehraje v Americe. Pokud by se dostavil úspěch, měla by se tato hra ve stylu *Smackdown* o americkém fotbalu objevit i na kartičkách.

UNDER COVER

THQ SPOLUPRACUJE
Každého, kdo měl dosud připomínky ke kvalitě her WCW na PlayStation, bude asi dost zajímat, že se tuto asociaci snaží koupit známější konkurence v podobě WWF. V budoucnu by to mohlo znamenat, že by se mohla kvalita her s licencí WCW rapidně zvednout. Vezmeme-li úroveň *Smackdown 2*, dávalo by smysl půjčit licenci na WCW THQ a vyzkoušet, jestli se jim podaří udělat z Goldberga a jemu podobných oblíbené hvězdy.

RESI JAKO FILM
Film *Resident Evil* se poté, co ho postihly finanční problémy, chystá na vydání až v roce 2002. Navíc se povídá, že počáteční rozpočet filmu dělal pouhých 25 - 40 milionů amerických dolarů. Na scénáři začal již před několika lety pracovat Alan McElroy, který již má na svědomí *Spawn*, ale nyní byl napsáním filmu pověřen režisér Paul Anderson - proslulý díky *Mortal Kombat* a *Event Horizon*. Film bude kvůli množství krve a vnitřností, kterými hodlá zaneřádit stříbrné plátno, přístupný až divákům od 18 let.



Zombíci z *Resi* se chystají zaútočit na stříbrná plátna.

A ZNOVU FORMULE JEDNA
Po loňském přemnožení F1 her - dvě od EA a po jedné od Eidos a SCEE - SCEE oznámily, že koncem příštího roku hodlají vydat *F1 2001* na PS1. Dosud nejsou o hře dostupné žádné detaily, ale SCEE se stále odvolávají na zprávy o své nemenšící se víře v nejrozšířenější konzolu všech dob. Hráčská základna majitelů PS2 prozatím není nijak široká, tudíž je pravděpodobné, že se v příštích měsících objeví další a další hry pro šedou skříňku.

BACHA NA HRY
Nové výzkumy by mohly vést rodiče k tomu, aby trochu více kontrolovali čas, který jejich děti stráví hraním videoher. „Některé děti museji nechat studia, protože jim to znemožní bolest," říká Bunny Martin, ředitel kampaně za tělesný pohyb, která se zaměřuje na omezování poškození způsobených opakovanými zlozvyky. Dr. Mark Griffiths, odborník na oblast videoher na univerzitě v Nottinghamu, pak prohlašuje, že se 7% teenagerů věnuje hraní více než 30 hodin týdně. Pozor na prsty.







Zásadní hra. Skvělé prostředí *World Rally Championship 2001* se možná stane novým mezníkem v dějinách konzoly od Sony.

INTERVIEW

MARTIN KENWRIGHT

MISTR LETECKÝCH SIMULÁTORŮ SPŘÁDÁ PLÁNY NA REVOLUCI V RALLYE.

Před 18 měsíci založil Martin Kenwright společně s Ianem Hetneringtonem Evolution Studios a tento v Runcornu sídlící vývojář chytá pro nejnadupanější konzolu světa vydání hry *World Rally Championship 2001*.

PSM: Vaši vývojářskou kariéru vyměřuje dnes již spousta let a spousta her, jak se tedy díváte na PS2?

Martin Kenwright: PS2 představuje zajímavou výzvu. Vytvořili jsme technologii ještě dřív, než jsme měli jakékoliv vývojářské vybavení, a souběžně s vývojem samotné hry jsme se museli postarat i o R&D. Lidé, které jsme měli v programátorském týmu, se do úkolu dostat z hardwaru to nejlepší, co bylo možné, pustili s opravdovou vervou.

PSM: Můžete nám prozradit něco o *World Rally Championship 2001* (bývalé *Evo Rally*)?

MK: Nápad byl zpočátku jednoduchý - vytvořit pro technologii nové generace také závodní hru nové generace. V minulosti se lidé, kteří vyvíjeli závodní hry, nechávali inspirovat ostatními, úspěšnými hrami v žánru, takže všechny pak měly jisté společné rysy. Hráči závodili v jakémsi netečném skleněném koridoru, odráželi se od stěn s velmi malým poškozením vozu a interakce s prostředím byla velice omezená.

PSM: Čeho jste tedy chtěli ve *WRC 2001* dosáhnout?

MK: No, tyhle jiné hry prostě nezobrazují rallye přesně. Naše hra by měla vypadat jinak. My chceme vystihnout sport co nejpřesněji to půjde a výsledkem by měla být absolutně pohlcující hra stojící na dokonalé simulaci. Náš titul bude spíš připomínat sportovní program v televizi než počítačovou hru.

PSM: Jak chcete ve hře vytvořit autentickou atmosféru?

MK: Máme nejatraktivnější prostředí na světě a máme všechny týmy, jezdce i trasy mistrovství světa v rallye. Úkol hráčů je samozřejmě stejný, dokončit jako první, ale v naší hře uvidíte, jak vás přihlížející publikum povzbuzuje, když se řítíte kolem a když vyletíte z trasy, nenaskočíte prostě zpátky na okruh. V naší hře jsou auta nárazem realisticky poškozena a každý závod je sám o sobě výzvou.

PSM: Jak náročné je založení nové vývojářské společnosti?

MK: Mohou s tím být ohromné problémy. Potřebujete pořádný balík peněz, dobré právníky a dobrého obchodního manažera - ne vývojáře, který si řekne, že tomu bude šéfovat. Vývoj zábavného softwaru je velký business s velkou konkurencí a pro amatéry tu moc místa není.
Najde se tu spousta lidí, kteří buď chtějí využít vašeho úspěchu, nebo vidět, jak jdete ke dnu.











Máte-li být úspěšný, potřebujete jasnou vizi, skvělý vývojářský tým, dobrý plán a pevné nervy.

PSM: Na jakých dalších projektech v současnosti právě pracujete?

MK: Prozatím je to naše malé tajemství.

PSM: Jak se díváte na vytváření on-line her?

MK: Kultura on-line her ještě musí ujít kus cesty, než se stane záležitostí masového trhu. Spousta lidí ještě nemá připojení a technologie, která se nakonec stane základem on-line hraní, ještě není příliš rozšířená. Vezměte si například současný trend vytváření možností pro WAP. Lidé očekávají plné služby, ale nechtějí zaplatit ani desetník. Vývoj her pro WAP není totéž jako textové zprávy.

PSM: Nezničí vývoj technologie netrpělivost lidí?

MK: Rozhodně ne. Hraní on-line se během několika příštích let hodně rozvine. To je evoluce. Data putují dráty stejně jako voda potrubím.Už dávno nechodíme se džberem ke studni a s daty to nakonec dopadne stejně.

PSM: Jak to bude fungovat?

MK: S příchodem vysokofrekvenčních bezdrátových sítí se během příštích tří až pěti let naplno rozběhne on-lineová revoluce. Hlavním motorem ale bude to, že se najdou nové způsoby, jak s pomocí této technologie bavit spotřebitele. On-line se stane hlavní částí tohoto businessu, jehož samotná podstata se podle mého názoru musí ještě vytříbit a specifikovat. Určitě bude zajímavé tento proces sledovat. ■ **LH**

ARKADOVA KONVERZE

POWER DIGGERZ

BLÁZNIVÝ JAPONSKÝ SIMULÁTOR

Snili jste někdy o tom, že se stanete stavebním dělníkem, který řídí třítunový bagr? Přesně tohle je totiž námětem *Power Diggerz*, arkádové hry, která vás posadí za volat obrovského zem převracejícího stroje.

Když přendáváte písek na staveništi, mačkáte sérii tlačítek, jejichž pomocí manipulujete s mechanickou paží svého obra a rozdělujete náklad na náklaďáky, je život hned jednodušší. Zní vám to příliš nudně? Nebojte se.

V jedné úrovni se skupinka obrovských želv nějak dostala do bazénu jisté rezidence. Vy je musíte vyndat a přemístit do nedalekého pro želvy bezpečnějšího rybníčku. V jiné vážnější misi máte za úkol pomoci pohotovostní službě vyčistit místo, kde se stala nehoda a musíte drtit větší kusy suti na menší a pak je odvézt.

Tady ale šílenství zdaleka nekončí. V jiné úrovni máte pro změnu likvidovat auta. V další musíte nalévat z kotle polévku, abyste nasytili hladové dělníky. *Power Diggerz* obsahuje také režim Career, kde jde především o peníze, které vám umožní přístup k lepším a větším autům, a také režim pro dva hráče. Za volant svého bagru budete moci zasednout v březnu. ■



Mohli jsme si vybrat, a tak jsme vyzkoušeli volbu želví polévka.

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněních z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by zněly, kdyby se to všechno odehrávalo ve skutečnosti. A tento měsíc? *WWF Smackdown! 2*.



• STUDIE PŘÍPADU JEDNA

Diagnóza: Kombinace flexních, kompresních a rotačních sil vyvíjených na pacientova záda by způsobila vážná zranění krční páteře. Pravděpodobně by došlo k rozštěpení těla obratlů a frakturám pedinkulů a facet.

Prognóza: Pokud pacientovi ochrne spodní polovina těla, začněte rehabilitací s časným zapojením páteře. V opačném případě musí být páteř znehybněna na lůžku nebo pomocí chirurgické fixace, dokud nedojde k obnovení spojení. Jinak by mohlo dojít k neurologickému poškození.



• STUDIE PŘÍPADU DVA

Diagnóza: Přímý zásah do obličeje může způsobit frakturu oblouku jařmového. Přerušením spojení spánkové kosti a spodní čelisti může následovat přímý šok. Průlom lebky, lokální krvácení a otoky mohou narušit tkáň mozku.

Prognóza: Jakékoliv porušení lebeční kosti vyžaduje okamžité ohledání zranění neurochirurgem, který musí odstranit cizí částice, úlomky kostí a oddělené části mozku. Ošetřit krvácení, odstranit vylitou krev, obnažit frakturu a odstranit část lebky tak, aby se mohl dostal k poškozené tepně a spojit ji. Fraktury v oblasti obličeje vyžadují narovnání zlomených kostí a jejich upevnění dráty nebo vnější fixací. ■

Ve skutečnosti je Sestra Bolest zdravotní sestra Carol Channonová, RGN RSCN.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

V bublajících laboratořích tajemných koumáků z Qualljex už několik týdnů panuje klid. Šéf vývoje Karl Rimmer kontaktoval *PSM* a obeznámil nás s novým doplňkem pro PS2, který dle Karlových slov, „bude znamenat revoluci v oblasti periferií pro PS2." Nazývá se to Rapture-Pad a jde o speciální joypad, který když spojíte s nervovou soustavou hráče, bude do jeho předního mozku přenášet podprahové výboje příjemné fantazie. Nebo, jak prohlásil Karl, „bude se vám dařit ve hře a uvidíte příjemné obrázky: hrající si štěňata, krásnou krajinu, čokoládu. Obrázky budou přizpůsobeny věku hráče, takže kluci uvidí bicykly, zatímco pánové se budou moci kochat třeba góly ve fotbale." Nebo nahými slečnami. Ha ha ha. Pravidelně se také budou objevovat záblesky loga firmy Qualljex, což je velké Q s lebkou a zkříženými hnáty. Ha ha ha.

Do *PSM* právě dorazily zvěsti o podivném experimentu, který chce zkoumat využití herního potenciálu jiných živočichů, než je člověk. Vědci v Cape Townské ZOO přiměli skupinu makaků, aby si svou denní porci potravy vysloužila tím, že bude hrát *Galaga* na PS1. Opičky musí dosáhnout alespoň 50.000 bodů, aby se otevřela brána, zahrazující jim cestu k obrovské hromadě šťavnatého ovoce. Budoucnost jejich projektu je bohužel ohrožena, protože jeden z hladových primátů vytrhl drát z konce joypadu.









Hurá na to. Milostný románek *Toy Story* a motokárového závodníka. Žádná velká fantazie v tom není, ale licence není k zahození a vypadá jako dost slušná legrace.

HRA TOY STORY

VĚŘTE, NEBO NE, DALŠÍ MOTOKÁRY

MOTOKÁROVÉ ZÁVODY HRAČEK *TOY STORY* PRO PLAYSTATION1

Přinášíme dobré zprávy pro všechny fanoušky *Toy Story*. Activision chystají vydání motokárové závodní hry vycházející z tohoto počítačem vytvořeného filmu, kterou chystá vývojový tým Travellers Tales. Hra - která by se měla jmenovat *Toy Story Racer* - svou podstatou ani v nejmenším nepřekvapuje. Hráč si vybere některou z oblíbených postaviček z prvního filmu (nechybí tu Buzz Rakeťák, Ham, Woody ani Slinky) a pustí se s ní do závodění.

Všechny trasy budou vycházet z jednotlivých scén známých z filmu, jako třeba Andyho dům a zahrádka a všechny budou plné power-upů pro zbraně i rychlost. Jak to přesně bude vypadat, se teprve rozhodne, nicméně nám jistý člověk z vývojářské společnosti potvrdil přítomnost Bo Peepových ovcí. Pche.

Kromě standardních závodních režimů, známých z tohoto typu her, se můžeme těšit na vyřazovací závody, stíhačky a také bitvy. Hra vzešla z rukou Travellers Tales, kteří již vytvořili skvělou *Muppet Racemania* (recenzi najdete v *PSM26* - dostala tehdy skvělých 8/10), takže snad můžeme doufat, že *Toy Story Racer* půjde v jejich stopách. Tým v současné době hru piluje a vylepšuje a předpokládá, že by se s březnovým datem vydání nemělo hýbat. ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÝ RÁJ NEBO COIN-OPOVÉ PEKLO? ROZLOUSKNEME TO. TENTO MĚSÍC: *GAUNTLET*

PROČ MÁM RÁD *GAUNTLET*

Dobrý Bože - hra pro čtyři hráče! Ano, správně - pokud byste se s pomocí nějakého vědeckého vynálezu dokázali vrátit do roku 1984, byla by tu šance, že se potkáte, jak se třemi kámoši paříte skvělou novou hru - vůbec první survival horor.

Pro mě to bylo poprvé, kdy jsem si mohl vybírat ze spousty postav, z nichž každá měla osobité kouzlo a jedinečné schopnosti. Totální masakry, v nichž jste se mohli vyžívat, když jste procházeli jednu obrazovku plnou neúnavných duchů a nestvůr za druhou, byly prostě skvělé. Dál tu byla skvělá možnost spolupráce.

A pokud vám tohle nestačí, co říkáte bitvám s bossy, při nichž zařvali všichni nepřátelé široko daleko? Jó, to byly časy. Zato teď je to všechno tak na fajfku a teplé trepky.

Richard Hood



PROČ NESNÁŠÍM *GAUNTLET*

Blbost. Přesně to byla *Gauntlet*. Musíte se prodírat miliardami roztrhaných prostěradel připomínajících duchy a vaším jediným cílem je... No, to je právě to - žádný cíl tu není. Prostě jen chodíte kolem a snažíte se, abyste se nestali další duší v tomhle podivném davu.

Postavy sice měly individuální atributy, ale svou osobnost málokdy odhalovaly. Několik stereotypů, z nichž některé vynikaly rychlostí, jiné silou a jeden vousatý týpek, který občas dokázal projít zdí. Bomba? Podle mého ne.

Jediný prvek, který stojí za zmínku, byla docela ucházející Valkyrie, což ostatním třem maníkům v prapodivných oblečcích asi moc nepomůže.

Craig Pearson

Richardovo rozpustilé nadšení převálcuje Craigovo znudění. *Gauntlet* je dobrá!

LOADING



Tony Mott je šéfredaktorem *Edge*, nejprestižnějšího multiformátového herního časopisu na světě.

TEST BUDOUCNOSTI

NE KAŽDÝ PS2 ZASVĚCENEC VÍ, O CO KRÁČÍ.

Ani po 25 letech konzumace všeho možného z oblasti počítačů a videoher jsem nebyl připraven na obchodní zmatek, který doprovázel vydání PlayStation2 v Británii. Jedna věc je vymyslet a sestavit převratnou herní technologii, jak to dokázalo i Nintendo, ale něco úplně jiného je dát krabici X faktor nepostižitelný nádech čehosi, po čem všichni touží a díky čemuž se konzola dostává na první místa všech dopisů Ježíškovi.

Co se reklamních aktivit týče, je těžké si představit, co by Sony mohla udělat víc: mašina byla ústředním bodem dokumentu BBC2, u něhož jsem nikdy nepochopil, jak může veřejnoprávní televize pustit něco tak zkresleného, zatímco noviny a časopisy o životním stylu se předháněly, aby tento nový druh zábavy barvitě vylíčily.

Tentokrát ale šéfové Sony zaútočili jak na okrajový, tak na hlavní proud, na rozdíl od strategie při propagaci PS1, kdy se prostě soustředili na mladé uživatele. Na jedné straně tedy můžete na své obrazovce sledovat typicky temnou reklamu od Davida Lynche, na druhé se rozplývat nad romantickým proslovem autorky Fay Weldonové, která se zebe pohotově vysouká tisíc slov komplimentů o přednostech konzoly v barevné příloze *The Mail On Sunday's*.

Pokryli tedy všechny možné zdroje příznivců, počínaje zatvrzelými hráči a konče domácími paničkami v přechodu. Reklamní oddělení Sony mělo ale Weldonovou možná přesvědčit, aby své podlézavé žvásty psala spíš o *Ridge Racer V* než o Lařiných dobrodružstvích na PS2 se zpětnou kompatibilitou. Je snadné přemluvit nějakou významnou osobnost, aby se ukázala v reklamě na novou 128bitovou konzolu, horší už je jí vysvětlit, že rok stará hra pro PS1 není to jediné, o co tu jde. ■

PREVIEW





Mobile Police Patlabor: starý kámoš a nová nebezpečí.

MOBILE POLICE PATLABOR GAME EDITION

EMOTION / LEDEN

Seriál *Patlabor* byl poprvé uveden v roce 1988 a zobrazoval neštěstí a neúspěchy policejní divize ustavené za zvláštním účelem boje proti zločinům páchaným skupinou obřích robotů, známých pod hromadným označením Labors. Byl to tehdy obrovský hit a hned vzápětí se objevily komiksy, dva televizní seriály, další videoseriál a dva filmy. Ještě předtím, než bude uveden nový film, si ovšem fanoušci budou moci zahrát hru od Bandai. Připadá vám zde role naprostého zelenáče, který je společně s Midorim vystaven mnoha střetnutím se zuřícími Labory, přičemž zároveň musí snášet šikanu ze strany svých starších kolegů. ■





Blood: The Last Vampire: hra, nebo animovaný film?

BLOOD: THE LAST VAMPIRE (PS2)

SCE / LEDEN

„Je to o jedné holce, námořnickém obleku, pobíhání po americké letecké základně a zabíjení démonů mečem," prozrazuje usměvavý režisér Hiroyuki Kitakubo o své nové hororové akční adventuře, brilantně animované studiem Production IG, které má za sebou rovněž *Ghost In The Shell*. Ti, kteří chtějí víc, mohou z téhož studia obdržet i DVD s „interaktivním animovaným" filmem. V něm se vždy díváte na nějakou scénu a je vám nabídnuto několik dialogových možností a vy vybíráte tu, podle níž se pak odvíjí další scéna. IG má za sebou i další animované adventury pro PlayStation, například *Sampaguita*. V loňském roce uvedla firma na PS2 titul *Scandal*, který svou řežbou totálně překonal průměrné animované video. *Blood* nabízí jen pomálu interaktivity, a tak nazývat tenhle titul „hrou" je možná trochu přehnané. Nicméně při příslibu takhle nádherné animace jim rádi odpustíme. ■

プレイステーション™

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA.

ŠŤASTNÉ VÁNOCE SE SUSHI

HOŘ, SANTÍKU, HOŘ

VÁNOCE. TO ZNAMENÁ ZPÍT SE DUCHEM KONZUMU

Kecy, že Japonci neslaví Vánoce. Pravda, nemají sice svátky ani vánoční besídky v kancelářích, zato v obchodech, tam to žije. San X vypustil armádu svých bizarních postaviček do nákupních košíků po celém Tokiu. Na co normální ozdoby na stromeček, když si můžete dát Burnt Bread Mana anebo Droopy Pandu? A ti, kdo mají byty příliš malé na vánoční stromek, si můžou vystavit malé, ale roztomilé vodní koule - rozhodně zajímavější než výhled na nudnou scenérii mrakodrapů. Tolik oblíbené hračky v podobě postavičky Bread Mana lze na čas nahradit santovskou verzí a na své kamarády jistě uděláte dojem, když si na dveře přibijete místo adventního věnce tuhle roztomilou postavičku.

Pro lidi, kteří mají rádi vše v jednom stylu, asi není většího potěšení, než si dát svačinu à la Burnt Bread Man a zapít to oblíbeným druhem horkého piva - přirozeně z hrnečku s postavičkou. Za 800 jenů jsou k mání hned dvě varianty, bílá a žlutá. Grafiku na hrníčku dokáže trumfnout snad jen samotná postavička Burnt Bread Mana, naklánějící se z okraje. Nicméně nejnovější postavičky, které získaly srdce Japonců, jsou ještě nápaditější, anebo spíš šílenější. Řada Nianko Matsuri, to jsou koťata, geneticky míchaná s nejrůznějšími pokrmy a tradičními japonskými festivalovými ozdobami. Připravte se proto na koťata à la Hot Dog, kočky jako nudle nebo jako zmrzlina. A to to bereme jen tak zběžně.

Jejich vzhled ani příliš nepřekvapí, vezmeme-li v potaz rodinnou řadu Sushi Azarashi od Sega Toys, která se objevila na trhu v loňském roce. Nějaký génius totiž přišel na to, že pokud se sushi zkříží s jinými odlišnými druhy, lidi po tom začnou doslova šílet. A tak tady máme otce rodinky, který je křížence tuňáka a lachtana, matku, jež je zase něco mezi pstruhem a srnkou, pak tu je brácha v podobě garnáta a tři sestřičky ještě jako vajíčka. No, prostě žůžo!

Nakonec v této trochu speciální novince z Japonska máme sonyovského kočičího maskota z playstationové hry ve stylu Tamagochi jménem *Doko Demo Issho* (aneb v překladu spolu všude). Už se jich vyrobilo na miliony a tvář této potvůrky se dokonce objevila v reklamě na jeden nápoj. Jo, ale ještě na něco jsme zapomněli - na USB myš, která má tvář výše zmíněné potvory a uši sloužící jako pravé a levé tlačítko - za necelé 4.000 jenů to je skutečně skvělý doplněk k příslušné podložce pod myš. Ale co takhle nějaký notebook? ■





Japonští zákazníci jsou živým důkazem toho, že dnes nejsou Vánoce ničím jiným než komerčním svátkem - doslova šílí po postavičce jménem Burnt Bread Man (nahoře).

NOVÉ TITULY

FIST OF THE NORTH STAR: SAVIOUR OF THE END OF THE CENTURY

BANDAI

„You are shock!" řve zpěvák na začátku každého verše úvodní písně k této hře. Skladba pochází z jednoho animovaného seriálu z osmdesátých let a byla předělána pro toto vydání. Hra je v zásadě trojrozměrná bojovka s úžasnými 108 epizodami, a to vše na jediném CD. Úchvatné, jenom kdyby celý seriál, jenž byl předlohou hry, nespočíval v tom, že hlavní hrdina Ken mlátí jednoho lotra za druhým a jejich údy divadelně explodují.

V tomto ohledu je hra věrnou adaptací. Svaly směšných proporcí; rozcuchaný účes; původní hlasové obsazení (což je povětšinou jeden, letos zesnulý herec); a hlavně smrtící chvaty. Hra kráčí po tenkém laně mezi nostalgií a kýčem, nicméně přesto je to jedna z nejúspěšnějších her tohoto měsíce. ■





***Fist Of The North Star: Saviour Of The End Of The Century:* hit, a to navzdory nic moc grafice a animaci.**

KAMEN RIDER V3

BANDAI

Kazami Shiro se stal svědkem vraždy člena zločinecké tajné společnosti Destron a ví, že jako další je na řadě on. Slibuje, že pomstí svou vyvražděnou rodinu, ovšem je smrtelně zraněn a znovuzrozen jako pološlověk a polokyborg, tvaru luční kobylky.

Kamen Rider V3 je dalším klasickým TV seriálem a komiksem, jenž byl vzkříšen k novému životu jako hra a po vizuální stránce na nás učinil mnohem lepší dojem než _FOTNS_. Brilantní intro sekvence je zdařilou nápodobou té televizní, a to i s titulky, což jistě náležitě ocení ti nejnostalgičtější z příznivců. Ve 3D bojovce se objeví jak V3, tak jeho tvůrci z titulů _Kamen Rider 1_ a _2_, stejně jako několik nepřátel z Destronu. Hráči mohou bojovat proti Destronu jako Kazami ještě před svým zraněním anebo jako kyborg, jehož vzhled, jedinečné útoky i nejrůznější pózy byly věrně reprodukovány. Objeví se zde i příznivci seriálu, oblíbení zločinci z Destronu a vedle Story režimu máte k dispozici i režim pro dva hráče. ■





***Kamen Rider V3*: další retro televizní seriál na PS1. Rychlá cesta k vysokému kýči, anebo něčemu lepšímu?**

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ



1. Hunter X Hunter: The Phantom Greed Island (Konami)
2. Fist Of The North Star: Saviour of the End of the Century (Bandai)
3. Dragon Quest VII (Enix)
4. Moto GP (Namco)
5. World Soccer Jikkyo Winning Eleven 2000 (Konami)

TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy X (Square)
2. Tales of Eternia (Namco)
3. Onimusha (Capcom)
4. Bouncer (Square)
5. Gran Turismo 3 A-spec (Sony)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Dino Crisis 2 (Capcom)
4. Jikkyo Powerful Pro Baseball 7 (Konami)
5. Persona 2: Punishment (Atlus)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

FIST - ZNOVUZROZENÁ KLASIKA

T*he Fist Of The North Star* pro PS1 je poslední z řady titulů pro různé platformy, které se nechávají inspirovat „klasickými" animovanými a manga seriály z hloubi osmdesátých let.

Jako první přišla *Fist Of The North Star: Hard Type* pro PC a mac - to bylo předloni. Hráči, barvitě napadáni strašlivými nepřáteli, museli rychle naťukat náležitá slova, po kterých nepřátelé explodovali. Hra byla tak oblíbená, že si vyžádala pokračování. Jako druhá přišla arkádová verze, ve které museli hráči zase náležitým způsobem pohybovat ovladačem, což opět vyvolávalo náležitě efektní explozi tělesných částí nepřátel. Což o to, tohle je všechno moc hezké, ale proboha proč zrovna *Fist*?

Podle Motonari Maedy, redaktora tokijského animovaného časopisu *AX*, je *Hokuto No Ken* (japonský název pro *Fist*) klasickým titulem, neboť v té době nic jiného neexistovalo. A právě díky legendárnímu původu se hra báječně prodávala - okamžitě po ní sáhli všichni starší fanoušci seriálu, ale záhy si našla početné publikum i mezi mladšími příznivci animovaného žánru. „Za stávající úrovně televizní cenzury by jen stěží šlo udělat nového *Hokuto No Kena*," poznamenává Maeda. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

Mašiny na chytání UFO procházejí mutací. Na jejich místo teď nastupují obrovské boudy vybavené podávacími pásy a postavené v sushi restauracích. Tedy s tím rozdílem, že to, co se zde prodává, není jedlé a člověk vždy nedostane to, po čem touží. Vertikální pařát byl nahrazen mechanickým ramenem, které se vysouvá k pásu a žádanou položku (údajně) posune z pásu k vám. Hmm, to by nás zajímalo, zda zde prodávají taky čaj.

Stará dobrá Sega dělá co může, aby zastavila postup konzoly od Sony. V jejím nejnovějším simulátoru *Segagaga* hrajete 20letého člověka, jehož jediným úkolem je zvýšit stále klesající podíl společnosti na herním trhu z 10 na 100%. V režimu RPG musíte bojovat a porážet ostatní společnosti, zde zobrazené jako nechutná monstra. Pak je musíte zotročit a přimět, aby pracovaly pro vás.

Až vám začne lézt na nervy nesouzvuk typických arkádových her, zkuste si zaskočit do některého z nových stánků nazvaných Recording Studio, kde si můžete zazpívat vaši oblíbenou skladbu - tedy z japonské pop musik. Stánek vás i vyfotí a během patnácti minut vám bude dodán vypálený CD singl s vaší písní v luxusní krabičce, ještě dostanete dvě samolepky vašeho ksichtu, který pak můžete přilepit na obal.

POUZE V JAPONSKU

POSLEDNÍ HITECH ŠÍLENSTVÍ V TOKIU. RYBAŘENÍ

Hned po strojích na chytání humrů přichází nová móda: mašina, jež hráčům umožňuje chytat - a teď se podržte - živé zlaté rybky nebo želvy. Zda se tyto dostanou do domovů výherců živé, toť otázka, uvážíme-li tlačenice v tokijském metru. A tak nelze než s těmi malými chudáky soucítit. Jenom se modleme, aby jako další nepřišli na řadu myši, králíci, psi nebo kočky. ■



SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

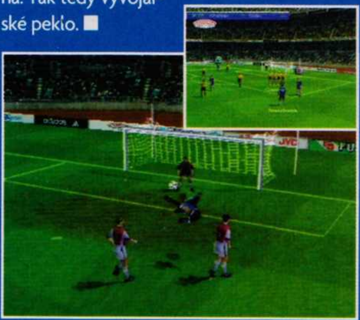
16. FIFA 2001

„Musí vydělat aspoň milion dolarů. A shodit 15 kilogramů."
Napsal a režíroval: **Danny Boyle**

ZÁPLETKA:
Bud Finkelstein III je tlustý a starý a Američan a o fotbalu určitě nikdy ani neslyšel, ale kvůli jisté excentrické větě v poslední vůli jeho anglického strýčka se svého ohromného dědictví nesmí ani dotknout, pokud za sezonu strávenou v největším klubu v Anglii a na světě vůbec - New Trafford Roves - nenastřílí aspoň 30 gólů! Poté, co se mu podaří konečně získat pracovní povolení, které uděluje zlý šéf FIFA Sapp Blutter, začne se učit pod vedením newtraffordských hvězd, Michaela Owena a Davida Beckhama, a nakonec i hubnout a střílet góly. Jistý zatrpklý bývalý hráč New Trafford, Stuart Pearce, Finkelsteinovu nově nabytou slávu špatně nese a rozhodne se využít malou skulinku v závěti Finkelsteinova starého strýčka - pokud by Budovi v posledním zápasu sezony Budovi některý obránce zabránil dát vítězný gól, dostane peníze místo něj.

CHARAKTERISTIKA:
Zoufalý pokus o popularizaci fotbalu v Americe.

ZELENÁ, NEBO STOPKA?
Fotbal se teď po celém světě neuvěřitelně rozmohl, a tak se objevila i pěkná řádka filmů, které se na něm pěkně napakovaly. Proč se tedy nepokusit jakousi směsici populistické komedie, která by měla oporu v nejproslulejší fotbalové herní sérii na světě? Pravda, nevychází tak úplně z *FIFA 2001*, ale je to starý nápad, který už se v minulosti několikrát vyplatil a byl úspěšně recyklován. Haló? Nic než ozvěna. Tak tedy vývojářské peklo. ■

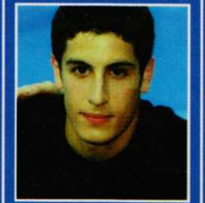


Vyhrát nebo zemřít. No ne tak úplně, ale Budovy šance jsou menší než v loterii.

OBSAZENÍ



▲ David Beckham - Brad Pitt



▲ Michael Owen - Jason Biggs



▲ Posh Spice - Liz Hurley



▲ Stuart Pearce - Russell Crowe



▲ Bud Finkelstein III - Dan Aykroyd

Photography: AllStar

KOLOBĚŽKY

PODIVNÉ TOUHY

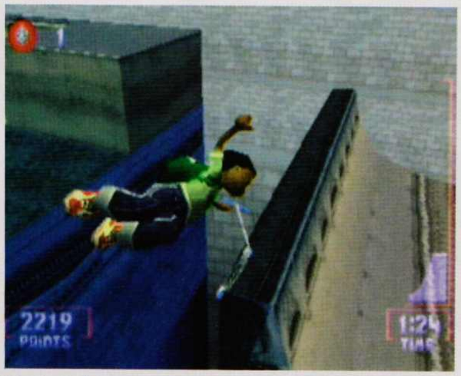
TÝM, KTERÝ KDYSI SPÁCHAL *GRIND SESSION*, TEĎ PRACUJE NA PARÁDNÍ FRAJEŘINCE PLNÉ KOLOBĚŽEK.

Stálá móda, nebo tak trochu úchylka? Sotva se vám povede ujít po ulici aspoň pět metrů, aby se vás nějací šílenci na minikoloběžce nepokusili sejmout, a jako kdyby to nestačilo ve skutečnosti, hodlají tihle vyznavači prťavých dvoukolek zaútočit i na PlayStation. A kdo to má na svědomí? Shaba Studios - tým, který znáte díky *Grind Session*.

Hra, která se vytváří pod záštitou licence nejvýznamnějšího výrobce skútrů Razor, by se v Evropě měla dočkat vydání někdy začátkem roku a bude obsahovat deset jezdců - darebáků, kteří vypadají, jako by byli zasaženi cheatem „big head". V šesti úrovních budou moci předvádět na 40 různých triků v opravdovském streetskatingovém stylu *Tony Hawk's* a *Dave Mirra*. Svou koloběžku si budete moci vyšperkovat zářícími LEDkami a podobnými parádičkami. O nepostradatelný skatepunkový soundtrack se postaraly skupiny jako Threefoot nebo Sloppy Meat Eaters.

Vydavatel Ubi Soft zřejmě doufá, že podivná obliba v soubojích na prťavých vozítkách jen tak nezmizí a vydrží aspoň do vydání hry. V příštím čísle si můžete přečíst exkluzivní rozbor a preview. ■





Jdeme na to. Doufejme, že tahle mánie ještě chvíli vydrží!

KDO VYHRAL V PSM 32?

10x This Is Football 2
This Is Football 2 je solidní fotbálek hodný těch největších znalců. Proto jsme pro vás v 32. čísle připravili trochu náročnější kvíz, ve kterém jste měli spojit hráče s týmy, ve kterých momentálně hrají. Správně je to takto: Carsten Jancker (FC Bayern Mnichov), Nicolas Anelka (FC PSG), Zlatko Zahovič (FC Valencia), Filippo Inzaghi (FC Juventis Turín), Luis Enrique (FC Barcelona), Oliver Bierhoff (AC Milán), Henadij Zubov (FC Šachtor Doňeck), Tomáš Rosický (AC Sparta Praha). Vylučovací metodou to bylo nakonec velmi snadné a správně zodpověděla drtivá většina soutěžících. Výhercům blahopřejeme a slibujeme, že příště to uděláme ještě těžší!

Miroslav Šindelář, Praha 3
Karel Vobnášil, Jílové u Děčína
František Bräuer, Uničov
Martin Nižník, Praha 7
Jiří Chýlek, Frenštát p. R.
Radek Gill, Holýšov
Rudolf Cejnar, Praha 5
Tomáš Král, Brno
Karel Mráček, České Budějovice
Antonín Frič, Praha 10

PlayStation Magazín
P.O.BOX 182
170 04 Praha 7

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. NHL 2001
2. MEDAL OF HONOUR 2
3. DRIVER 2
4. FIFA 2001
5. COLIN MCRAE RALLY 2.0
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
7. WWF SMACKDOWN! 2
8. TENCHU 2
9. TOMB RAIDER: CHRONICLES
10. IN COLD BLOOD
11. GRAN TURISMO 2
12. SPIDERMAN
13. FINAL FANTASY VIII
14. HOGS OF WAR
15. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 .... (ACTIVISION)
3. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
4. FINAL FANTASY IX .... (SQUARE EA)
5. MADDEN NFL 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONARE .... (EIDOS)
2. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
3. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
4. FIFA 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)
5. THE WORLD IS NOT ENOUGH (ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Skotská kapela Teenage Fanclub nehraje komerční popík, jak by se mohlo zdát, ale klasický rock. Jejich herní vkus je hudbou evidentně ovlivněn.

1. VIB RIBBON .... Sony
2. JUNGLE BOOK GROOVE PARTY .... Sony
3. SPIDER-MAN .... Activision
4. GRAN TURISMO 2 .... Sony
5. TOMB RAIDER 3 .... Eidos



MY SI HRAJEME

Tomáš Zvelebil, kormidelník časopisu Score není PCčku zdaleka věrný.

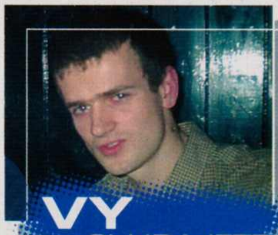
1. DRIVER 2
2. FIFA 2001
3. THIS IS FOOTBALL 2
4. VAGRANT STORY
5. GRAN TURISMO 2



ONI SI HRAJÍ

John Meegan, producent hry C-12.

1. DANCE DANCE REVOLUTION
2. TONY HAWK'S 1
3. WIPEOUT 2097
4. METAL GEAR SOLID
5. PARAPPA THE RAPPER



VY SI HRAJETE

Pětice vyvolených Marka Pruska z Prahy

1. SILENT HILL
2. ISS PRO 98
3. STAR WARS: PHANTOM MENACE
4. FUTURE COP: LAPD
5. UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 99/00

JMÉNO:

ISS PRO EVOLUTION 2

POZNÁMKA:

HVĚZDNÝ KANONÝR KONAMI VYFASOVAL NOVÉ KOUZELNÉ KOPAČKY.

SPECIFIKACE

ŽÁNR:	Fotbalová simulace
VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	KCET
DATUM VYDÁNÍ:	Březen 2001

DESIGN POSTAVY:



HOTOVO: 70 %





Hvězdná dvojka. Pro všechny licencové šílence máme dobrou zprávu. Dvojka obsahuje jména skutečných borců. Vítejte v nebi.



Armáda Konami. Skvělá *ISS Pro Evolution* se ze záhadného důvodu moc neprodávala. Tohle parádní pokračování tomu ale učiní přítrž.

HLAVNÍ JE TAKTIKA

Na rozdíl od některých dalších fotbalových titulů jsou v *ISS Pro Evolution 2* všemožné předzápasové volby a hráčské statistiky vším, jen ne ztrátou času.

Správné využití veškerých informací může pro slabší tým při postupu na cestě do Ligy mistrů znamenat opravdovou výhodu.

„Každý tým má oblíbenou sestavu a herní styl, který vychází z vlastností a dovedností hráčů v mužstvu," vysvětluje výkonný producent Gozo Kitao *PSM*. „Kdyby však měl každý tým k dispozici jen jednu taktickou variantu, byla by hra moc jednotvárná, proto jsme začlenili spoustu možností, aniž by jejich výběr byl nějak složitý. Do hry tedy není složité se dostat, ale pokud opravdu chcete postupovat výš, musíte pracovat s taktickými tabulkami, které vám pomohou skloubit tým tak, aby podával co nejlepší výkon."

Mohou tedy třeba saláti ze Spojených arabských emirátů opravdu vydrtit Brazílii? „Možná," směje se Kitao. „Každý hráč má různé atributy, jako přihrávání, vedení míče, poziční hra atd. Pokud by se Emirátům podařilo překonat atributy Brazílie, mohlo by k tomu dojít." Už aby tu byla.

Kam až sahá PlayStation paměť, panuje mezi *FIFA* a *ISS* od Konami nikdy nekončící rivalita. ISS je sice v průběhu celého zápasu aktivnější, díky jedné vydařené dělovce v podobě skvělé hratelné *FIFA 2001* však mají trochu navrch EA. Konami ale ještě neřekly poslední slovo a na hřiště se chystá nastoupit *ISS Pro Evolution 2*, pokračování hry, jež je považována za nejlepší fotbalový simulátor všech dob. Na tento taktický krok dozírá výkonný producent Gozo Kitao, který je přesvědčen, že se tahle radikálně vylepšená verze klasiky stane celkovým a konečným vítězem celého turnaje.

Receptem na úspěch dřívějších her *International Superstar Soccer* bylo skvělé ovládání, které v *ISS Pro Evolution* dosáhlo nejvyššího stupně dokonalosti. Uhlazené přihrávky, dlouhé pasy, které můžete vzít hned z voleje nebo je zpracovat a přihrát na hlavičku - to všechno jsou ingredience přidané k skvěle intuitivní hře. Pro pokračování si Konami nechaly v rukávu ještě několik dalších es. „Trojúhelníkové tlačítko nyní umožňuje zrušit střelu a zmást tak obránce." Producent se usmívá. „Když zmáčknete čtvercové tlačítko bezprostředně poté, co jste nahráli dalšímu hráči, připraví se na střelu. Když ale zmáčknete i trojúhelníkové tlačítko, nevystřelí, ale obejde protihráče a nechá ho běžet dál."

Došlo i na zdokonalení animací. Už v první *Evolution* nebyly problémy s plynulostí, ale po ztrátě pozic se občas přihodilo, že útočník zůstal nehybně stát. „S tímhle jsme museli něco udělat," připouští. „Znovu jsme se podívali na všechny pohyby, které byly v předchozí hře k dispozici, a přemýšleli, jak bychom je mohli vylepšit. Je nám jasné, že realistický vzhled hráčů přispívá k zábavnosti celé hry a že když se

CITAT: **„Naučíte se rozestavovat hráče tak, abyste zvládali i těžké přihrávky.**





Vzrušení vzrůstá! Všechna předběžná znamení nasvědčují tomu, že bude *ISS Pro Evolution 2* nejlepší fotbalovou hrou v historii. Příznivci série *FIFA* pozor.



Hrdost je na místě. Vyřešily se všechny nedostatky z *Evolution*, hráči vypadají skvěle a nahrávky jsou jedna báseň.



nám toho povede dosáhnout, fanoušci se do hry víc zažerou."

Tento realismus ale souvisí i s pohybem míče. „Pohyb míče bude mít velký vliv na to, jak na něj budou hráči reagovat," vysvětluje Kitao. „Někdy ho nebudete moct vést tak, jak byste chtěli, ale za chvíli se naučíte rozestavovat hráče tak, abyste zvládali těžké přihrávky. Právě díky tomuto rysu vypadá ISS jako skutečný fotbal."

Hra samozřejmě využívá i smlouvy, kterou Konami nedávno podepsaly s FIFPro, takže se tu objevují jména skutečných hráčů, a tak došlo i na změny ve složení týmů. Přidáno bylo dosud nepojmenované mezinárodní mužstvo a v evropských zápasech hry se také objeví osm nových týmů v Mistrovské lize. „Naše Mistrovská liga má teď dvě divize," vysvětluje Kitao. „To znamená, že soutěž bude pokračovat tak, že nejlepší týmy druhé divize půjdou nahoru a jiné naopak vypadnou. Myslíme, že to hře dodá hloubku, a díky novince v podobě Evropského poháru si mohou hráči připomenout nedávné Euro 2000."

Seznam fotbalistů se rozrostl a obsahuje teď více než 1800 hvězd a hráči si mohou také vytvářet a přidávat vlastní fotbalisty. Větší důraz spočívá i na správném managementu. Když postavíte takové sestavy, které se hráčům líbí, a zvolíte útočný styl hry, budou fotbalisté hrát do roztrhání těla, když ale uděláte změny, které se jim nebudou líbit, máte smůlu.

Přidáme-li zbrusu nový model kamery, věrněji zpracovaný zvuk a lepší komentář, není důvod, proč by *ISS Pro Evolution 2* neměla v posledním kole pořádně vydrtit *FIFA 2001* a udržet si svoje výsadní playstationové postavení. Bude to největší bomba roku 2001, takže pomalu začněte trénovat zvládání front. ■

Steve Merrett





Vstříc úspěchu. Fyzika míče doznala velkého zdokonalení, jak dokazují naprosto přesvědčivě vypadající hlavičky.

PROFIL

LOGO:	KONAMI
JMÉNO:	Gozo Kitao
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
HISTORIE:	Kitao pracoval na *ISS Pro Evolution* a v Konami dohlíží i na řadu dalších titulů.
VLIVY:	Tým KCET Konami nehledá inspiraci u jiných fotbalových titulů a při hledání podnětů pro své hry dává přednost skutečnosti. Preferuje spíš realistický pohyb než efektní kousky.

DALŠÍ INFORMACE

WEB:	www.konami-europe.com

Právě díky tomuto rysu vypadá *ISS* jako skutečný fotbal."

JMÉNO:

SUBMARINE COMMANDER

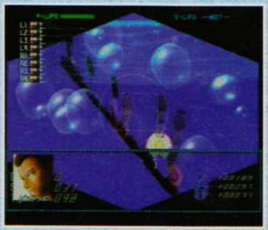
POZNÁMKA:

BRITSKÉ PONORKY ZTRÁCEJÍ ORIENTACI, RUSKÉ SE POTÁPĚJÍ. JE V TAKOVÉ DOBĚ VHODNÉ VELET PONORCE?

SPECIFIKACE	
STYL:	Simulátor Ponorek
VYDAVATEL:	JVC
VÝROBCE:	Victor Interactive Studio
DATUM VYDÁNÍ:	Začátek 2001
HOTOVO:	75%







Ke dnu. **Další superponorka budoucnosti se díky vašemu jadernému arzenálu odporoučí do hlubin. K dispozici ale máte i cíle na hladině.**





Zákeřní piráti **se uchýlili na moře a teď mají k dispozici rozsáhlé loďstvo. Tahle stará kocábka už nemá velkou šanci. Naštěstí máte v rukávu pár bombiček.**

Stejně jako všechna velká vojenská tajemství je jím zahalen i projekt *Submarine Commander* od JVC. Přestože by měl být vydán již v únoru, ví se o této podvodní akční hitech hře zatím velice málo. *PSM* se proto rozhodlo podat si producenta Masahiko Yoshizawu a dostat z něj nějaká fakta.

Yoshizawa nás ujistil, že bude *Submarine Commander* obsahovat spousty „hitech radarů, torpéd, sonarů, min, raket a periskopů" a nebude chybět ani dostatek cílů. „Budete muset likvidovat nepřeberné množství druhů nepřátel, mezi nimiž nebudou chybět jiné ponorky, letadlové lodě a bitevní lodě. Hlavní důraz je kladen na boj proti ostatním námořním silám ve snaze ovládnout oceán."

Submarine Commander se nesnaží kopírovat nejmodernější vymoženosti současnosti, ale odehrává se v budoucnosti. „Objevují se tu skvělé vymyšlené ponorky, které mají ledacos společného s jadernými ponorkami současnosti," prozrazuje Yoshizawa. Ponorky jsou experimentální jaderné zbraně, jimiž je vedena válka odehrávající se ve světě, který po roztátí polárních ledovců zalila voda. „Vy hrajete velícího kapitána jedné superponorky Spojených národů," pokračuje Yoshizawa a varuje hráče, „dávejte si pozor na piráty, kteří ničí spojení mezi námořními silami jednotlivých národů."

Svět *Submarine Commander* je plný nebezpečí a všechno se může snadno zvrtnout. Yoshizawa varuje: „Jako velitel jste odpovědný za všechny součásti hratelnosti - kormidlování, střílení i rozdělování dalších povinností." Hra využívá ke zjištění, zaměření a likvidaci nepřátel jak pod vodou, tak na hladině zaměřovací systém, který JVC nazvaly Submarine Underwater Battle System (SUBS).

Yoshizawa slibuje mnohem víc než pouhou simulaci. „Budete mít možnost nakupovat vylepšení - zdokonalující zbraně, motory i ostatní části ponorky," vykládá nadšeně Yoshizawa. „S pomocí voleb se budete muset snažit sestrojit co nejhrozivější válečný stroj." Destruktivní síla vaší ponorky je příšerná. „Tyhle ponorky by byly se svým neuvěřitelným arzenálem schopny zničit celé kontinenty," dodává.

Ve hře neexistuje režim pro dva hráče, ale i v singleplayeru se to hemží ponorkami potápějícími se do hloubek, o nichž si dnešní technologie mohou nechat leda zdát. Opatříme si periskop a pak se na ni podíváme pěkně zblízka. ■

Lee Hall

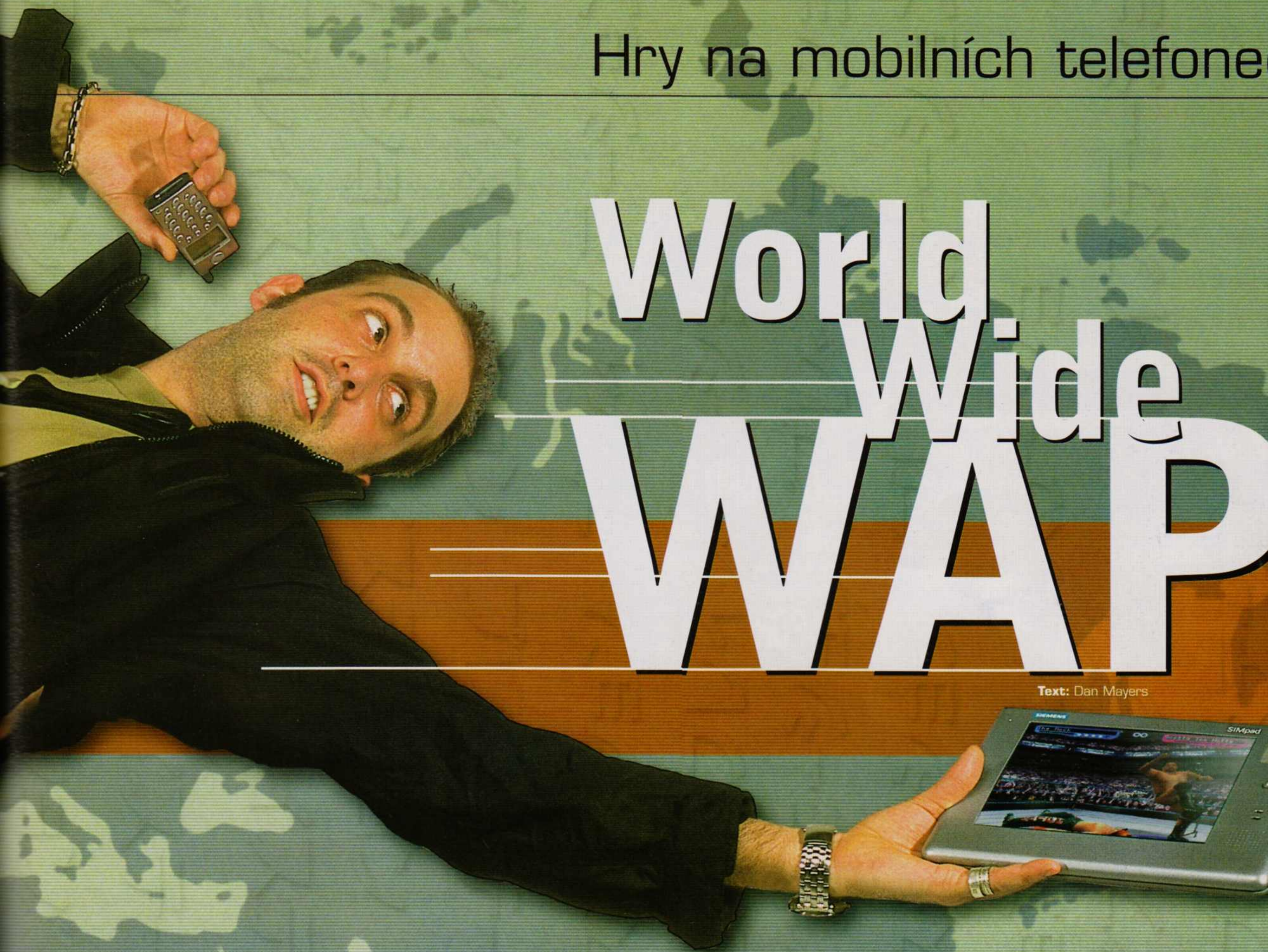


Torpédována. **Tohle je první ponorková hra na PlayStation. Učte se rychle.**

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Victor Interactive Studio
JMÉNO:	Masahiko Yoshizawa
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
HISTORIE:	Pracoval na všem možném. Nejvýznamnějším počinem byla ale série *FIFA*, dokud byl ještě zaměstnán v EA Canada.
VLIVY:	Jednak klasické filmy, jednak moderní brak, jako je *Hon na ponorku Rudý říjen* a *Krvavý příliv*.

CITAT: **„Tyhle ponorky by dokázaly zničit celé kontinenty."**

World Wide WAP



Text: Dan Mayers

Dneska má u nás mobil už skoro každý. Vzpomínáte ještě na ty doby, kdy pár lidí tahalo po ulicích obrovské krabice, podobné těm, co mají spojaři v armádě, a všichni ostatní na ně pohlíželi s neskrývaným pohrdáním jako na praštěné manažery? Teď klidně nosíme mobil velikosti krabičky od cigaret v zadní kapse džínů, podobně jako Keanu Reeves v *Matrixu.* Tedy něco na ten způsob. Naši operátoři uvádějí, že je v České republice již více než 4 miliony uživatelů mobilních telefonů a není daleko doba, kdy bude poměr mobilní telefon:obyvatel 1:1. Což znamená, že buďto hodně z nás onemocní rakovinou mozku, anebo že se konečně naplno rozjede svět mobilních her. My pevně věříme, že se stane to druhé, a tak vám nabízíme plody svého výzkumu v oblasti her po mobilním telefonu, všechno od nokiovského *Hada* až po *Smackdown 2* a podobné věci. Račte se připojit.

WAPová past

CO TO SAKRA JE TEN WAP? *PSM* SE PONOŘILO DO BEZDRÁTOVÉ DŽUNGLE A PŘIŠLO S TOUTO ODPOVĚDÍ:

WAP je zkratka pro sousloví Wireless Application Protocol, tedy protokol pro bezdrátové aplikace, a i když se mu v nedávné době dostalo poměrně nepříznivé publicity, je to odvaz. WAP - vyvinutý klíčovými společnostmi v oblasti telekomunikací - je podobný jazyku HTML, který je používán ke čtení webových stránek PC. Obsah je omezen velikostí displeje mobilního telefonu, takže nečekejte žádnou špičkovou grafiku. Namísto toho se vám dostane na dřeň oholených informací, textově orientovaných zpráv a třeba nejaktuálnějších fotbalových výsledků.
Bylo jasné, že je jenom otázka času, kdy v tomto směru dojde i na hry, a i když ty první pokusy byly celkem primitivní, budoucnost nevypadá špatně. Zde vám předkládáme nejlepší dosud dostupné hry a ukážeme vám, co číhá za rohem.



NOKIA GAME

Výrobce mobilních telefonů vstoupil do WAPové arény se svou vlastní představou.

Nokia Game odstartovala počátkem listopadu a běžela asi měsíc. Reklamní kampaň se nás snažila přesvědčit, že nám hra bude dávat vodítka, která budeme hledat ve všech druzích masmédií. Tak třeba budete zuřivě listovat Bleskem a hledat skrytou nápovědu, anebo sledovat televizní reklamy, zda se v nich neobjeví něco, co by vám pomohlo rozluštit záhadu.
Samotná hra začínala jednoduše předáním informací. Probudili jste se v nemocnici, absolutně jste netušili, kdo jste, jak jste se tam dostali atd., přičemž hra vás nakrmila potřebnými 'vodítky' - kousíčky informací o vaší minulosti - a zhruba celý první týden jste měli za úkol pouze to, stránku občas navštěvovat a stahovat si další informace. Polovina původních hráčů po čtrnácti dnech odpadla, a to ne proto, že by hra byla obtížná, nýbrž kvůli tomu, že je prostě nudila. Jenže ta pravá sranda začala až později: třeba jste měli na schránce zprávu od záhadné ženy, někdo vám posílal vzkazy přes rádio. Hra prostě začala být zajímavá, bohužel ji zradila technologie.



Verdikt: Hra, ke které se bude v budoucnosti ještě třeba vrátit.

PICOFUN

Skandinávci objevují moc bezdrátových médií.

Na vrcholu výroby WAPových her stojí stockholmská společnost Picofun. Když nahlédnete na její internetové stránky (*www.picofun.com*), najdete zde několik vyspělých on-line her, které rozhodně stojí za to vyzkoušet, například *Lifestylers* či *Picofun Football*. V *Picofun Football* musíte soutěžit v lize, rozdělené do pěti divizí po osmi týmech. Vyberete si tým, nakoupíte hráče, natrénujete je, zvolíte taktiku a jdete do toho. Dokonce můžete posílat zprávy jiným trenérům, vyzývat je k zápasu apod., přičemž oni si zprávu vyberou, jakmile se znovu připojí. Pak si můžete nechat zaslat pozápasový rozbor a podívat se, jak jste si vedli. V současné době má hra už 160 lig a na 6.400 trenérů.
To *Lifestylers* je hra úplně odlišná. Vyberete si postavičku, získáte určité atributy, jako inteligence či nálada, a pak se vydáte do on-line světa, kde to, jak se chováte, ovlivňuje věci, které se vaší postavičce přihodí. Na prozkoumávání máte celá města, zaplněná lidmi, s nimiž můžete rozmlouvat, a dokonce jsou tu i speciální noviny, *Lifestylers Newspaper*. Píše se v nich třeba: „Natwen a Pete se do sebe zabouchli." No, to jsou věci, co?



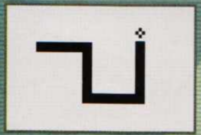
Verdikt: Zde můžete strávit hodiny. Všichni lidi. Tolik lidí.

TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMEL



F.I.S.T.

Původní hra pro mobily. *F.I.S.T.* (Fantasy Interactive Scenarios by Telephone) vyvinul zakladatel Games Workshop Steve Jackson a hra je podobná Jacksonově vlastní knize *Fighting Fantasy*. Vytočíte číslo, poslechnete si herce, jenž vám sdělí, jak se příběh dosud odehrával, a vy prostřednictvím kláves volíte, kterou cestou se dát. Jednoduché, efektivní, leč příčina mnoha hodně vysokých účtů za telefon.



Nokia Snake

Had (původně hra na zabíjení času v MS-DOSu) od Nokie stál v samých počátcích telefonních her, leč nepodařilo se mu udržet své početné publikum. Všichni ho hrají jen pár prvních týdnů, co si koupí nový telefon, a pak je to rychle omrzí. Tedy až na několik skutečně bizarních fanatiků. Nedávno se nám zrovna stalo, že jsme se zasekli v jednom letištním vestibulu kvůli turnaji v *Hadovi*. Prohráli jsme.



Ludiwapovské textové adventury

Tak tohle je svým způsobem pokrok. Na displeji se vám objeví několik dobrodružství a vy příběhy procházíte tak, že jednoduše volíte na každém rozcestí. Tyto textové adventury, určené patrně pro krátké, asi tak desetiminutové časové úseky při čekání na autobus, jsou sice jednoduché, ale taky celkem nezáživné, uvážíme-li, co všechno by s mobilem šlo dělat.

Hry na mobilních telefonech

NGAME

Hry, které nemůžete odmítnout.



Společnost nGame (*www.ngame.com*) specializující se na internetové hry bere mobilní telefony jako to, čím skutečně jsou, totiž nejjednodušším řešením, jak se připojit k síti. Stačí stisknout jednu klávesu a jste tam, což obnáší obrovský potenciál pro hry pro více hráčů. NGame vytváří trvalé (persistentní) herní světy a hry jako *Alien Fish Exchange* (sbíráte a obchodujete s mimozemskými rybami), *Dataclash* (bojovka, v níž vám připadne role hackera) anebo právě teď připravovaná *Gangsters*, jež se inspirovala stejnojmenným PC hitem z roku 1998.

Krása věcí od nGame spočívá v tom, že se můžete nejenom kdykoli nalogovat a hrát proti jiným lidem, ale že (protože to je hra „persistentní") se herní svět vyvíjí i poté, co jste se od hry odpojili. Tak například v *Dataclash* na vás mohou ostatní hráči vysílat útoky i tehdy, když jste odpojeni. Když se pak znovu připojíte, obdržíte zprávu o tom, kolik útoků jste odrazili. Anebo taky ne. Stručně řečeno, hra je to prostě brilantní a představuje zjevný krok kupředu v paření po telefonu. V *Gangsters* vám případne role kápa, jenž má na starosti bandu zlotřilců, vytyčující si své území (viz Timeline dole).

Verdikt: Tohle jsou skutečné hry proti opravdovým lidem. Naprosto nejlepší zábava ze všech.

PSONE

Připojení je konečně na světě.

Ale nezapomínejme na naši malou šedou (teď už vlastně bílou) bedničku. Už brzy se dočkáme konektoru, jímž bude možné WAPové telefony připojit k PSone, anebo dokonce i k původní PlayStation. Samotný obsah a způsob realizace je dosud tajemstvím, ale potenciál pro hraní a jiné aplikace zde rozhodně je. Budete moci WAPovými stránkami surfovat po televizi, a pokud používáte třeba Benefon Q, pak dokonce budete mít k dispozici i plné stránky ve formátu HTML, a tudíž surfování po plnohodnotném internetu. Ale pro pařany je ještě důležitější toto: budou zde minihry podobné těm na PocketStation, které budete moci hrát, když nejste doma, a navíc se zde otevírají možnosti skupinového hraní, o nichž se nám dříve ani nezdálo.



Verdikt: Detaily zatím nejsou nic moc, ale uvážíte-li míru investic do WAPu, pak budou tyhle hry jednou fakt skvělé.

GAMEPLAY

On-line obchod fušuje do vývoje?

On-line obchod Gameplay nabízí na své stránce (*www.gameplay.com*) hned několik WAPových her zdarma. Co takhle třeba *Hairy Harry's House*, dal by si někdo? Hairy Harry vzal roha s nějakou tajemnou formulkou, kterou dokáže fyzicky přitahovat brambůrky. No a vaším úkolem je toho malého opičáka vystopovat. Další tříminutovou adventurou je *Arctic Love*, kde se snažíte najít nějakou milostnou partii mladému tučňáku. Toto jsou všechno textové adventury, ovšem Gameplay nabízí rovněž *WapPet*, což je takové malé monstrum žijící na vašem telefonu. Tedy ne tak úplně. Vlastně žije na serveru a vy k němu máte přístup prostřednictvím svého telefonu, jenž toto monstrum omezuje na způsob hratelnosti. Telefon samotný je „němým terminálem" a informace spíš pasivně přijímá, než by je aktivně zpracovával, takže hry jsou omezené serverem, a nikoli výkonem vašeho aparátu. Druhou vlnu WAPových titulů tvoří tituly ve stylu Tamagotchi, nicméně Gameplay má v rukávu nějaké zajímavé plány do budoucnosti. Ale o tom později.



Verdikt: Omezené a výhradně textově založené, takže nic moc.

INTERNET FOOTBALL CLUB

Davy se hrnou!

Rage Software, firma už teď „proslavená" svou PS2 hrou *Wild Wild Racing*, se rovněž snaží proniknout do sféry WAPových her, a to prostřednictvím svého Internetového fotbalového klubu (*www.internetfootballclub.co.uk*). Hra jako taková probíhá on-line, kdy si budujete vlastní tým, kupujete hráče, trénujete je a posléze je pošlete do boje. *IFC* je v současné době v beta fázi a už teď je s to podporovat na 10.000 hráčů, což vytváří široké pole možností. A WAP zde hraje roli při předávání zpráv ze zápasů a zprostředkovávání výsledků - právě ty se totiž dozvídáte přes telefon.

Verdikt: Jakmile se telefony jednou zprovozní skutečně síťově, bude IFC opravdu mobilní záležitost. Brilantní.

PODRAZ III

Na českém internetu je WAP stránek celá řada, ale hra jen jediná.

Podraz III je textová hra, která se stala legendou na počítači ZX Spectrum někdy v roce 1986. Tehdy ji naprogramoval proslulý průkopník české herní scény František Fuka, do WAPu ji přepracoval Patrik Najbrt. Jste nezaměstnaným programátorem Timem Colemanem a s pomocí svého počítače musíte oloupit lupiče. Zkrátka a dobře klasická textovka. Dobrá, je to možná nejlepší česká textovka vůbec, ale tenhle čas je dneska trochu pasé a kromě toho - kdo by kvůli tomu visel dlouhé desítky minut na internetu? Nicméně pěkná první vlaštovka, kéž by přibyly další. Hru najdete na adrese *wap.brainsys.cz/podraz/*.

Verdikt: Opravdu se někdo tak moc nudí? Je zrovna tohle tím řešením?

...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...



Bezdrátoví mazlíčci

Tahle záležitost se nechala inspirovat japonským šílenstvím kolem Tamagotchi. Od začátku bylo jasné, že grafika nebude žádná bomba, přesto je to docela roztomilý nápad, mít v telefonu malé zvířátko. Ne že by vám ta malá potvůrka mohla zatelefonovat vždycky, když dostane hlad, ale poněvadž žije na serveru, můžete se na ni chodit pravidelně dívat. Hra stále nevyužívá naplno svých možností, nicméně dokazuje, že návrháři přemýšlejí o stále dokonalejších typech her.



Internetový fotbal

No, teď se konečně dostáváme k něčemu pořádnému. WAP se dává dohromady s webem. Paření po síti v jeho nejjednodušší formě - totiž přes prodávání her - se už rozběhlo v plném proudu. Cestu kupředu razí firma Rage, jež umožňuje majitelům mobilních telefonů přístup k informacím o svých týmech a jejich menežování doslova za pochodu.

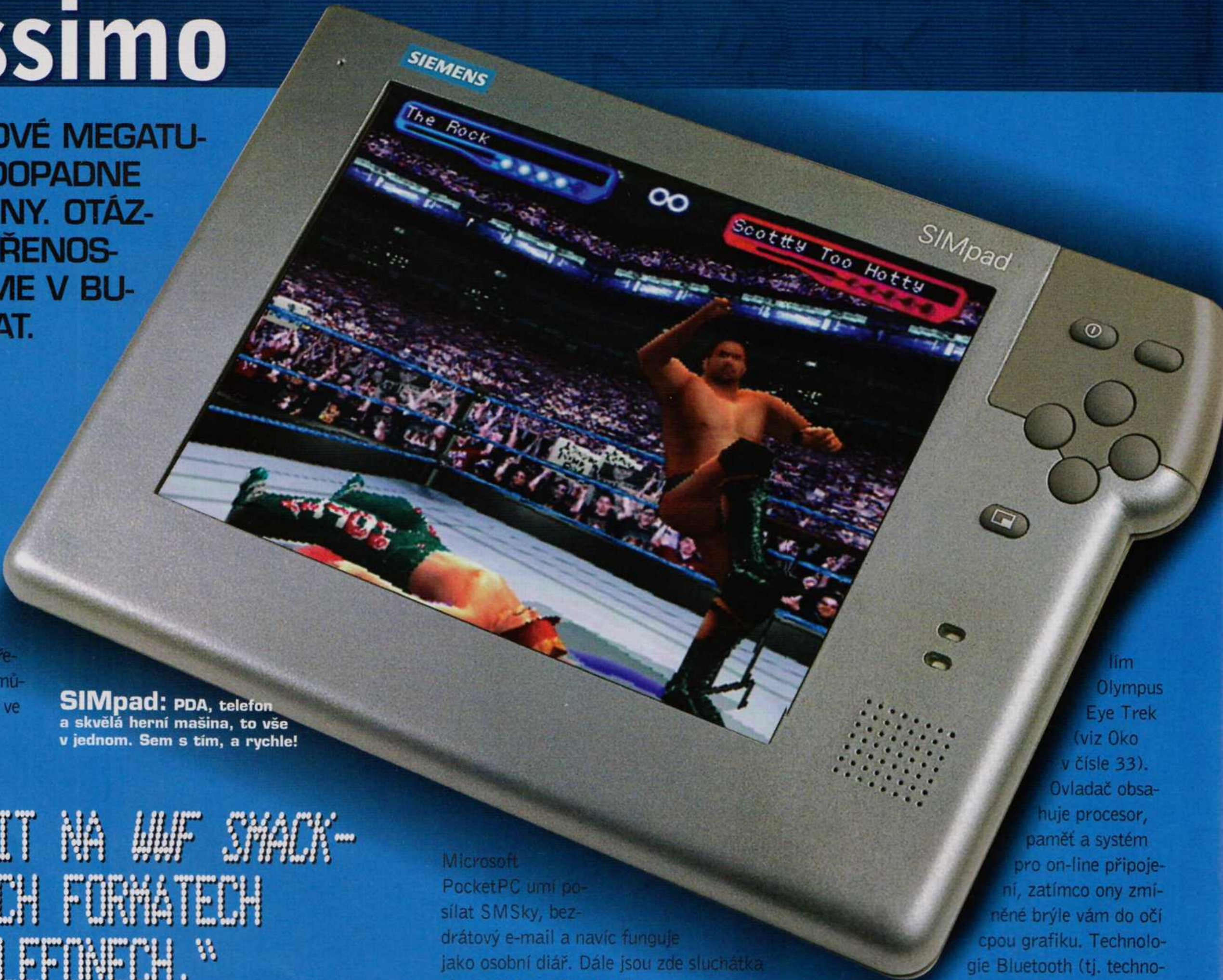


Gangsters

Potenciálně úžasná hra (stále ještě není hotová), jež vás staví do persistentního herního světa - kde ostatní hráči mohou hrát a kopnout si do vás, když jste odpojeni. V *Gangsters* velíte zločinecké bandě a zadáváte jí nesčetné špinavé úkoly s cílem ujmout se nadvlády nad městem. Jenže v tomto snažení vás čekají tisíce rivalů. S *Gangsters* mobilní hry skutečně odstartují.

Waptissimo

HRY, TOŤ JMÉNO NOVÉ MEGATUNOVÉ BOMBY, JEŽ DOPADNE NA MOBILNÍ TELEFONY. OTÁZKA ALE ZNÍ, JAKÁ PŘENOSNÁ ZAŘÍZENÍ BUDEME V BUDOUCNOSTI POUŽÍVAT.



SIMpad: PDA, telefon a skvělá herní mašina, to vše v jednom. Sem s tím, a rychle!

BUDOUCNOST JE BEZDRATOVA

THQ nedávno podepsalo smlouvu s výrobcem mobilních telefonů Siemens na dodávku herního obsahu pro jeho mobilní telefonu. Nám se podařilo vyčmuchat, co že to pro nás mají vlastně připraveno. Siemens pracuje na videofonech, které by měly některé z největších pecek THQ přenést do bezdrátového prostředí. Takže se můžeme těšit třeba na *WWF Smackdown! 4* ve všech formátech, a to na všech telefonech, které v té době budou k dispozici. Ostatně

„MŮŽEME SE TĚŠIT NA *WWF SMACKDOWN! 4* VE VŠECH FORMATECH A NA VŠECH TELEFONECH."

mějte na paměti, že bezdrátové prostředí není o tom, že si někdo posílá do svého portu infračervené paprsky - je to o hraní s někým, kdo se zrovna nachází na druhé straně zeměkoule. THQ používá jako příklad dvojici lidí, z nichž jeden stojí ve špičce na rušném londýnském nádraží, zatímco ten druhý v poklidu sedí ve své ložnici někde v Japonsku. A na to se pochopitelně moc těšíme.

Už v nejbližší době by měl být v obchodech k mání SIMpad, což je vlastně takové ultramoderní PDA. Je veliké asi jako čtvrtka papíru a umožňuje dělat prezentace, posílat e-maily a vůbec zorganizovat si život. Informace vkládáte přes virtuální klávesnici na dotykovém displeji a celá věc je kompletně bezdrátová: žádné kabely, žádná anténa ani šňůra ke zdroji. A umí to hry.

Ve stádiu prototypu se právě nachází Multi-Mobile, na němž Siemens pracuje společně s firmou Casio. Má dotykový displej, dualbandovou technologii GSM, operační systém Microsoft PocketPC umí posílat SMSky, bezdrátový e-mail a navíc funguje jako osobní diář. Dále jsou zde sluchátka obsahující mobil, a to vše se vám vejde do kapsy. A taky to umí hry.

Dalším modelem v prototypovém stádiu je SX45, mobilní telefon nové generace. Nabízí přístup na internet, e-mail, Žluté stránky propojené s GPS (Global Positioning System), dále umí přehrávat MP3 a videokonferenční hovory v reálném čase. A taky to umí hry.

Když se podíváme ještě dále do budoucnosti, uvidíme, že Siemens připravuje mobilní herní konzolu nazvanou Global Pl@yer, připomínající tak trochu joypad připojený k brýlím Olympus Eye Trek (viz Oko v čísle 33). Ovladač obsahuje procesor, paměť a systém pro on-line připojení, zatímco ony zmíněné brýle vám do očí cpou grafiku. Technologie Bluetooth (tj. technologie umožňující přístrojům mezi sebou bezdrátově komunikovat) umožňuje bezdrátovou komunikaci mezi oběma komponenty. Rovněž si jistě povšimnete, že zde chybí jakákoli CD nebo DVD mechanika. Jsou totiž úplně nadbytečné, neboť veškeré potřebné informace se budou přístroji dodávat po síti. V současné době to je pouhý koncept, nicméně pokud se skutečně začne vyrábět, vnese revoluci nejenom do našeho dojíždění do práce, ale i do naší práce samotné a do toho, jak budeme pařit.

TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIME



Sword And Sorcery

Jakási odnož herních knih *Fighting Fantasy* jménem *Sorcery*, jejímž autorem je Steve Jackson, si razí cestu na WAP. Je to pohříchu standardní, textově založená adventura pro jednoho hráče a vývojáři od Digital Bridges vložili do hry bojovou arénu, kde si můžete otestovat sílu své postavy, ovšem jakmile se vám podaří adventuru několikrát projít, vracíte se jako Game Master. A to je bomba.

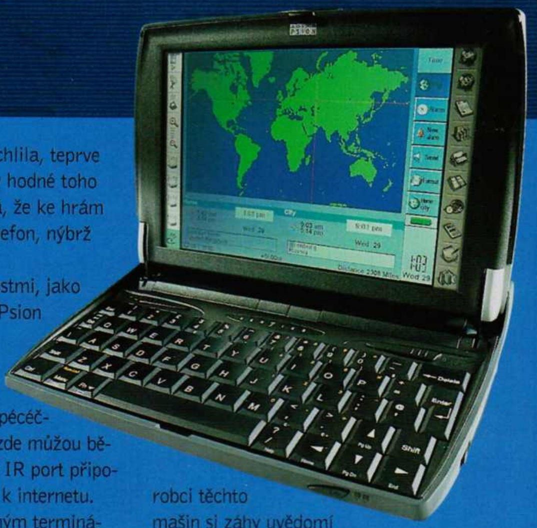


Smackdown na siemensovském videu

Budoucnost mobilních her? Jak se množí počet video kompatibilních mobilů, blíží se možnost, že už brzy budeme na zařízeních, jež lze volně označit za telefony, hrát hry v playstationové kvalitě. Tyhle přístroje budou rovněž vybaveny funkcemi PDA, internetovým prohlížečem a rovněž možnostmi pro audio a video. Představte si, jak běháte po 3D prostředí, jenž je permanentně on-line a zalidněno skutečnými lidmi.



Hry na mobilních telefonech



MADAM PSM

Vítejte do budoucnosti, v níž se telefon promění v kapesní počítač s plnohodnotným displejem, vlastní pamětí a špičkovým výkonným procesorem uvnitř.

Kdybychom se měli podívat do naší křišťálové koule (což často činíme), pak bychom mohli začít sypat z rukávu předpovědi o tom, jak bezdrátové hraní zásadně změní náš přístup k hrám. Rich Holdsworth, producent bezdrátových her u Gameplay, položil na stůl několik velmi zajímavých nápadů: „CB rádio je pro internet tím, čím je WAP pro budoucnost mobilní telekomunikace," tvrdí. WAP je ve své zásadě omezený - připojit se a udržet připojení je poměrně obtížné a pomalé - a tak je třeba, aby se nejprve technologie zdokonalila a zrychlila, teprve poté budou reálné mobilní hry hodné toho jména. Rich rovněž připomíná, že ke hrám nebudeme přistupovat přes telefon, nýbrž prostřednictvím PDA.

Přístroje vyráběné společnostmi, jako jsou Hewlett Packard, Palm, Psion nebo Casio, už teď disponují značnou paměťovou kapacitou, takže na nich v pohodě mohou běhat odlehčené verze pécéčkových programů. Stejně tak zde můžou běhat hry, a když tato PDA přes IR port připojíte k mobilu, získáte i přístup k internetu. Je-li mobilní telefon oním němým terminálem, neschopným čehokoli, vyjma ukládání adres a odesílání textových zpráv, pak tyto malé bestie jsou ekvivalentem super výkonných počítačů. Holdsworth má za to, že výrobci těchto mašin si záhy uvědomí možnosti, jež jim skýtají mobilní telekomunikace, a začnou tyto funkce zabudovávat přímo do svých výrobků. A naše křišťálové koule souhlasí. Teď už zbývá jenom zaklínadlo.

ODVAZANÉ DOPLŇKY K TELEFONŮM

Při stále rychlejším rozvoji technologie se na trhu objevují všemožné doplňky k telefonům a my otestovali několik nejlepších.



SNAKEBITE!

Nemáte dostatečně hbité prsty na to, abyste zvládli nejrychlejší úrovně *Hada* na nokii? Všechny vaše problémy vyřeší Snakebite!, jakýsi joystick, jenž si připojíte k telefonu a při troše kvedlání rukou budete vodit hada bezpečně po displeji (*www.ismo.co.uk*). Ideální pro okamžiky nudy a turnaje v *Hadovi*. A stojí to jenom osm liber.

Verdikt: **Asi budou muset *Hada* zrychlit.**



ICD+

Kybermóda hlásí razantní nástup. Levi's se spojil s Philipsem a výsledkem je bunda plnící funkci zábavního centra (*www.levis-icd.com*). Mezi nepromokavými záhyby se ukrývá MP3 přehrávač a mobilní telefon. Mobil je hlasově aktivován, přičemž mikrofon je ukryt ve stojatém límci, takže klidně můžete jít a mumlat si do límce. Je to skutečně hodně pohodová záležitost a jistě si záhy získá srdce filmových režisérů a hudebních producentů po celém světě. Náš praktický test jenom potvrdil, že bunda je to zatraceně těžká a plná drátů.

Verdikt: Nápad to je hezký, ale bunda je tak těžká, že se okamžitě totálně propotíte. Tedy nic moc, vzhledem k spoustě drátů uvnitř.



GN 9000

Tak tohle je chytrá věcička. Ericsson dlouho pracoval na technologii Bluetooth, jenž umožňuje bezdrátovou komunikaci mezi přístroji. Tato sluchátka (nahoře), vyvinutá společností GN Netcom, lze připojit k WAPovému telefonu a pak si je pohodlně nasadit na hlavu, přičemž telefon necháte hezky v kapse. Když vám někdo zavolá, pro přijmutí hovoru stačí jednoduše říct „haló" do mikrofonu. Sice nejsou zrovna levná, ovšem zase budete vypadat jak totální bourák.

Verdikt: A kde je Cyborg? Jednoho dne budou všechny telefony takové.

..TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIMELINE...TIME

Digimask

Digimask je způsob, jak zmapovat lidskou tvář a přenést ji do počítačového softwaru: ať už se jedná o hru či o telekomunikační nástroj. Digimask by třeba dokázal přiřadit tváře lidem, s nimiž bojujete po síti, a hle, hned před sebou máte úplně nový svět. A ani jazyk nemusí být v globálních hrách pro více hráčů problém, neboť software pro rozpoznání hlasu dokáže převést vaše slova do náležitého jazyka. Můžete si do telefonu mluvit třeba česky a Digimask bude osobě na druhém konci „odpovídat" v čínštině.



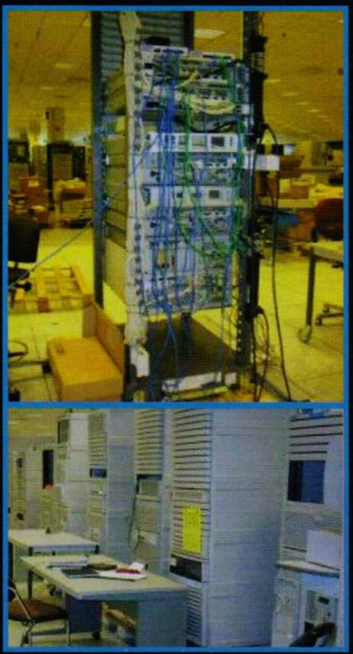
Area 51

A na konec? Nakonec dojde k tomu, že se budou mobilní telefony implantovat přímo do lebky svých uživatelů - zvětší se kapacita mozku a dojde k bezprostřednímu komunikačnímu propojení lidí. Generace zírání do monitorů v zšeřelých místnostech způsobí otok očních bulev a náhlý šok z nové technologie vytvoří trvalý širokoúhlý pohled. Jeden z prstů na ruce se prodlouží a umožní přímé připojení ke kvantovým počítačům, a tudíž i teleport napříč galaxií (a už je to v plném proudu, viz obrázek napravo).

DIGITALNÍ MOSTY

JEDNA SKOTSKÁ SPOLEČNOST, V SOUČASNOSTI PONOŘENÁ DO WAPOVÝCH HER, VYTVOŘILA SYSTÉM, JENŽ NÁS DOVEDE DO BUDOUCNOSTI MOBILNÍCH TELEFONŮ. A JEŠTĚ DÁL.

Skotská vývojářská firma Digital Bridges tvrdě najela na bezdrátové hry. A nejenom hry podporující WAP. Vyvinula totiž systém nazvaný Unity, který umožňuje jakémukoli z telefonů nové generace přehrávat hry od této firmy, a je zcela jedno, zda jsou to telefony s WAPem, Javascriptem, GPRS anebo nakonec i 3G modely. Už teď existují plány na využití systému pro velké kosmické explorační hry pro velký počet hráčů anebo pro bojovky. Každý server představuje jednu galaxii a každá galaxie je jednou ze stovek (každá přitom může podporovat až 1.000 hráčů) v rozlehlém virtuálním vesmíru. Když vyčerpáte možnosti komunity ve svém sektoru, vždycky proto můžete přeletět na další. A kdyby měl takový let trvat v herním čase třeba čtyři dny, v reálném čase zabere pouze čtyři hodiny a váš telefon vám pošle zprávu, jakmile na cizí galaxii přistanete. Takže vzhůru do nových dobrodružství.



Velení mise: **Digital Bridges posunují vpřed meze mobilních her, ovšem nejdřív si ještě museji uklidit v kanceláři.**

Je to prostě WAP

NA TRHU DNES EXISTUJE ŠIROKÁ NABÍDKA WAPOVÝCH TELEFONŮ, PŘIČEMŽ JAKÝ BUDE NEJLEPŠÍ PRO VÁS, TO ZÁLEŽÍ NA TOM, CO VŠECHNO S NÍM CHCETE DĚLAT. TADY NABÍZÍME PÁR VYZKOUŠENÝCH A PROVĚŘENÝCH MODELŮ (OD LEVNÝCH AŽ PO TY NAPROSTO ŠPIČKOVÉ).



ERICSSON R380S

V současnosti špička všech mobilních telefonů.

Je to PDA, je to telefon, má velký displej (viz str. 24), dokáže přehrávat hry. Je určen hlavně pro byznysmeny, kteří tráví hodně času na cestách, a telefon je proto vybaven e-mailem, diářem, umí posílat SMS zprávy, má adresář a na zadní straně je rovněž malinkatá tužtička, kterou můžete své zprávy vyťukávat na displeji. Velikost displeje zde vůbec není problém, poněvadž klávesnici lze odklopit a pod ní se objeví displej velikosti telefonu. Dokonce je zde předinstalován software pro rozpoznání psaného textu a telefon podporuje jak Microsoft Outlook, tak Exchange, Schedule či Lotus Notes nebo Organiser. Klíčovým rysem je i rozpoznání hlasu - jméno volajícího se objeví na displeji, přičemž pro přijetí hovoru stačí pouze říct do mikrofonu „ano". No a pokud s dotyčným mluvit nechcete, řeknete přirozeně něco jiného (třeba aby šel někam) anebo vůbec nic. A stejně tak můžete hlasem ovládat spoustu dalších funkcí, no prostě telekomunikační ráj. Součástí produktu je nová verze Othella. Za minutu se to naučíte ovládat, celý život budete objevovat něco nového a přijde vás to na nějakých 26 tisíc.

BENEFON Q

Nejenom že to je z naší nabídky telefon nejhezčí, ale ještě je řádně nadupaný.

Jako první mobil vůbec podporuje kompletní HTML stránky. To v praxi znamená, že se s tímto telefonem můžete připojit na jakoukoli standardní internetovou stránku, stejně jako se připojujete přes počítač. Aparát je oděn do chrómu, je malinkatý, ale snadno se používá, má spousty funkcí a přijde vás všeho všudy na 20 tisíc korun. Podporuje Microsoft Mobile Explorer, takže můžete zcela standardně surfovat po internetu nebo e-mailovat. Rovněž se prodává s několika předinstalovanými skvělými hrami, včetně *Galactic Invaders* (ano, v podstatě jde o *Space Invaders*), piškvorek nebo takového zatraceně velkého labyrintu, jímž musíte provést jednoho svěřeného týpka. Vedle zjevných komunikačních předností telefon ovšem i úžasně vypadá. Jak svou baletní kreací dokázal náš redakční Keanu Reeves na úvodní stránce tohoto článku.





ERICSSON T20

Je to, jak bychom to řekli, no, pro děti. Ericsson prostě chce dostat s T20 děti.

T20 má možná prťavý displej, ale je to telefon doslova nadupaný funkcemi a hrami. Kompatibilita s WAP je zde samozřejmostí, ovšem používání telefonu není nejjednodušší a ani design není žádná bomba. Ale co, telefon to je určený dětem a těm podobně odvázaný design sedí. Zato hry jsou fakt dobré - je tu třeba *Tetris*, *E-Maze* ve stylu *Pac Man*, dále jakási hra *Ballpop* a pak taky jedna, v níž musíte zaplňovat prostor a vyhýbat se padajícím hvězdám - ta se jmenuje *Etrix*. Klávesy jsou na hry příliš malé a nekvalitní, displej zase jednoznačně malinký, ale *Tetris* vždy dokáže lidi vtáhnout a už je nepustit. Tyhle telefony jistě záhy uvidíme po školách, kde je budou učitelé zabavovat při hodinách studentíkům. Navíc telefon stojí jenom cca 10 tisíc.

SVĚT MIMO WAP?

AŽ WAP ZEMŘE A SPOČINE V ZEMI, CO POVSTANE Z POPELA VAŠÍ MOTOROLY? NEJDŘÍV GPRS A PAK V TĚSNÉM ZÁVĚSU TELEFONY 3G. A TY JSOU FAKT HODNĚ RYCHLÉ...

Tak tady se mobilní telefony blíží balistice. GPRS (General Packet Radio Service) je dalším hitem mobilních telefonů v Evropě. Namísto připojování k WAPu a stahování informací odtud posílá GPRS „pakety" nebo balíky informací podobným způsobem, jakým fungují textové zprávy, ovšem zhruba desetkrát rychleji. To efektivně vlnami po kousíčkách, jež jsou posléze znovu sestaveny dohromady u příjemce. Nicméně díky obrovské kapacitě přenosu a přenosové rychlosti (dva megabity za sekundu) by teoreticky tato zařízení mohla zvládnout plnohodnotný přenos videa a náročnější grafiky. Kromě přístupu k internetu a hrám tyto telefony rovněž sníží riziko nádoru na

„VEDLE PŘÍNOSU PRO HRY ROVNĚŽ SNÍŽÍ RIZIKO NÁDORU NA MOZKU."

vytváří iluzi neustálého proudění dat, navíc to umožňuje delší textové zprávy a rychlejší surfování po internetu.

Skok od GPRS ke 3G telefonům (neboli třetí generaci) je dalším zajímavým technologickým průlomem. I zde se používá paketový přenos informací, kdy je zaslaná informace přenášena vzduchovými

mozku, neboť telefony nebudete tisknout k uchu, ale budete se na ně spíš dívat.

Je to s podivem, ale nedávno bylo v jednom prestižním článku naznačeno, že v Evropě byl výkon 3G telefonů přeceněn. Ostatně i od WAPu se čekalo víc a mnoho lidí bylo jeho skutečnými vlastnostmi značně zklamáno. Keiichi Enoki, šéf špičkové japonské sítě NTT DoCoMo, tvrdí, že při testech se prokázala schopnost přenášet nanejvýš tak 15ti až 20ti vteřinové videoklipy. Takže si na telefonu budete moci sjet ukázku, ale ke stažení budete potřebovat PC nebo televizi. Anebo třeba PS2. Takže doufejme, že až se za několik let 3G telefony skutečně dostanou do Evropy, budou na takové úrovni, že budou podporovat videotelefonování. A my budeme kolem chodit ve skafandrech a pojídat vesmírný prach.



Vydavatel: Infogrames
Výrobce: N Space
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Únor

Duke Nukem: Land Of The Babes

DUKE SE ROZHODNE ZACHRÁNIT PLANETU OBÝVANOU MACATÝMI BLONDÝNKAMI, A TAK SE JEHO PROSTŘEDNICTVÍM MŮŽEME ZNOVU PUSTIT DO ZABÍJENÍ. HODNÝ CHLAPÍK.

VÁLEČNÉ VEPŘOVÉ



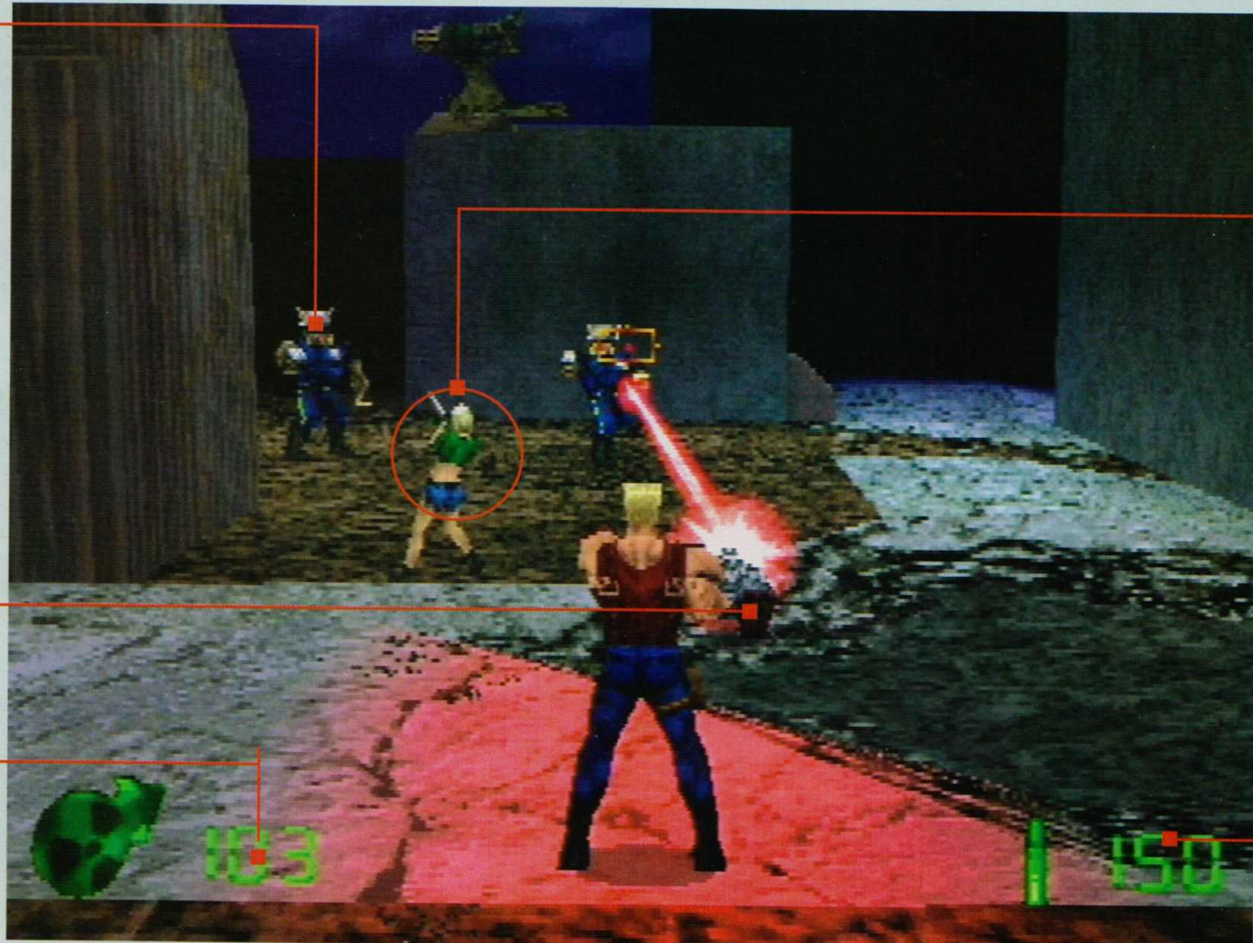
Opět jsou tu Lardové a s nimi ještě spousta dalších stejně nevábných, lasery se ohánějících nepřátel. Příchod všemožných krvelačných drsoňů oznamuje záblesk teleportu.

VEPŘOVÁ PEČENĚ

Zbraně Duke Nukema disponují systémem automatického zaměřování. Zmáčknutím L1 zacílí na nejbližšího nepřítele a příjemně vám tak usnadní jeho likvidaci. Pokud najednou zmáčknete L2 a R2, můžete pálit a ustupovat přitom do strany, abyste se vyhnuli nechtěné pozornosti.

SEBEVĚDOMÍ

Duke se nerozptyluje nějakými zdravotními balíčky nebo medicínou, škodu může utrpět jen jeho ego. Doplňuje se, když skolí nějakého nepřítele nebo najde potřebný předmět, a Duke se pak cítí jako pořádný chlap.



Získali jsme tajný recept na *Duke Nukem: Land Of The Babes*. Ingredience: dva filmy Russe Meyera, jedna kopie časopisu *Metal Hammer*, dvě vinylové desky *Number Of The Best* od Iron Maiden, kopu zmetků *Farscape*, krabici postav a vozidel Warhammer 40K, Lařiny propocené tlusté fusekle a kopie *Quake 3*. Příprava: uložte vývojářský tým N Space na teplé místo, v blízkosti zahřáté playstationové herní bedýnky a nechte několik měsíců povařit.

Land Of The Babes sice ještě zdaleka není připravena na nástup do služeb spotřebitelů, ale už teď je jasné, že bude víc heavymetalová než judaistický kněz zpívající na sezení v Donningtonu, a co se politické korektnosti týče, může se směle měřit se spodkami Miloše Zemana. Nejnovější díl Dukea je smutným příběhem o neznámých stvořeních, která terorizují planetu obývanou mladými, pěkně vyvinutými dámami, a o panu Muscleovi, který se vydává na cestu do budoucnosti, aby získal jakousi šílenou zbraň a mohl krásky zachránit.

Pan Nukem předvádí pro jeho robustní postavu až nepřiměřenou hbitost, nadává a vysmívá se „opravdu hnusným" nepřátelům (tedy pokud zrovna není příliš zaměstnán jejich likvidací s pomocí některé hračičky z jeho bohatého arzenálu) a skládá vyděšeným kráskám výstřední komplimenty. Dukeův tanec smrti po celou dobu doprovází drsný surový soundtrack.

Ano, *LOTB* má příběh plný šovinistických nesmyslů a hratelnost více méně identickou s předchozím dílem *Time To Kill*, ale jednoznačně se formuje ve velice zábavný mix masakrů, kde máte k dispozici dost slušné nádobíčko, a komplexní adventury bez omezení pohybu. Největší problém

> **„Smutné vyprávění o stvořeních, která terorizují planetu obývanou mladými, vyvinutými kráskami."**

momentálně představuje grafika. Ta se rozhodně nevyrovná Dukeovým průpovídkám a znehodnocuje ji spousta všelijakých poruch a trhavostí. Doufejme, že s tím tvůrci do vydání ještě něco udělají. Další problém je v konfiguracích tlačítek, která abyste se prokousali všemožnými volbami v rámci hry, vyžadují hodně šikovné prsty.

Když to však vezmeme kolem a kolem, nikdy nepohrdneme slušnou herní akcí a tohle všechno je jen takové frfňání.

Až konečně zapípá budík na mikrovlnce a horký kouřící *Duke* se vystaví do regálů, bude se možná Lara muset pěkně ohánět, aby téhle vzrušující adventuře ve třetí osobě vyfoukla všechny příznivce. ■

Petr Král

Duke Nukem: Land Of The Babes

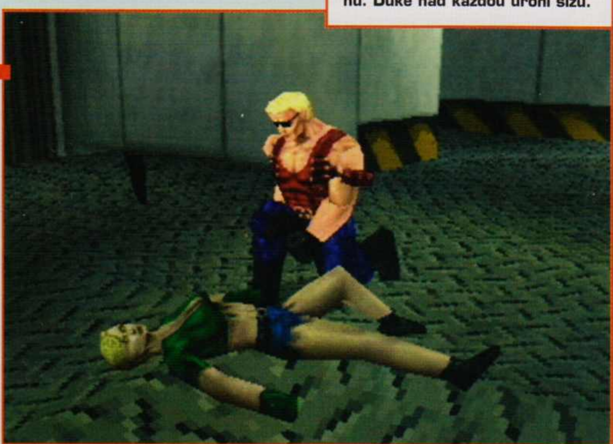


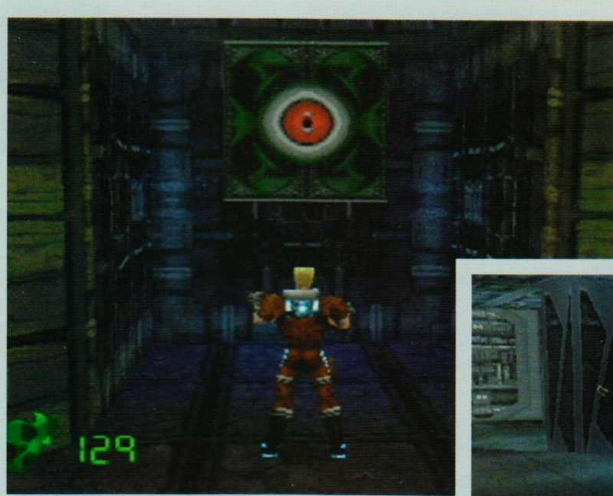
ZÁCHRANA DÍVEK

Krásky mají problémy a je na vás, abyste je vyrvali ze spárů obrovských goril. V každé úrovni se několikrát ozve hrůzný nářek volající Dukea na pomoc. Je na vás, abyste se na místo dostali včas, dřív než se stane to, nač nechcete ani pomyslet.

ZÁCHRANA SELHALA

Pokud se vám nepodaří dostat se k dívkám včas, objeví se před vámi hrůzné scény, jako třeba tato: ubohá, bezbranná kráska, jíž vytékají vnitřnosti na podlahu. Duke nad každou uroní slzu.





Skrytá tajemství: Spousty tajných obastí ve 14. úrovni skrývají bonusové části, hledané předměty a větší a lepší zbraně. Jak ukazuje záběr ze hry, některé jsou schované lépe, jiné hůře.

Milované cheaty: Existuje asi tucet cheatů, které můžete aktivovat přes menu voleb, které se objeví v průběhu hry. Statečný to jinoch (či dáma), který by diskutoval s neporazitelným Dukem „velkou hlavou", ověšeným kybernetickými zbraněmi se zásobou munice.

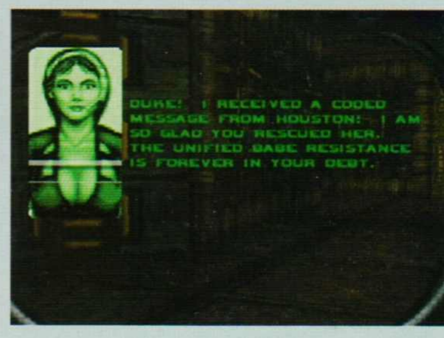




POVZNESENÁ KONVERZACE

Spojení s vůdkyní odboje obyvatelek udržujte pomocí obousměrného komunikačního zařízení. Záchranou dívek a splněním úkolů si získáte neskonalý vděk a bůhvíco ještě. Ideální čas pro šlechetného zachránce.

Jemné způsoby zrovna nepatří k nejsilnějším přednostem Duke Nukema a podle toho vypadá i jeho pojetí humoru. Při jeho drsných průpovídkách se občas smíchu prostě neubráníte.



UKAZATEL MUNICE

Máte sice spoustu šílených zbraní, ale pokud si nedáte pozor na doplňování munice, zbude vám za chvíli zase jen nůž.

TOUHA NIČIT PĚT ZPŮSOBŮ, JAK ZLIKVIDOVAT NEPŘÍTELE

1


2


3


4


5


Duke má k dispozici dost slušný arzenál, který nabízí spoustu pikantních možností, jak dát uchvatitelům krásných obyvatelek planety za vyučenou. 1) Bojová pistole je relativně malá, ale v soubojích nablízko přiměřeně účinná. 2) Laserový samopal mluví sám za sebe. 3) Malé dělo je ideální pro útoky z dálky a z bezpečné vzdálenosti. 4) RPG: těžký raketomet, který zničí skoro všechno, co mu stojí v cestě. 5) Shrinker je legrační zbraň, která každého nepřítele zmenší na velikost myši, takže ho pak Duke může snadno zašlápnout.

PSM NÁZOR

PLUSY
- Skvělá zábava
- Spousta šikovných zbraní
- Komplexní adventura

MINUSY
- Nevalná grafika
- Ještě slabší příběh
- Zákeřné ovládání

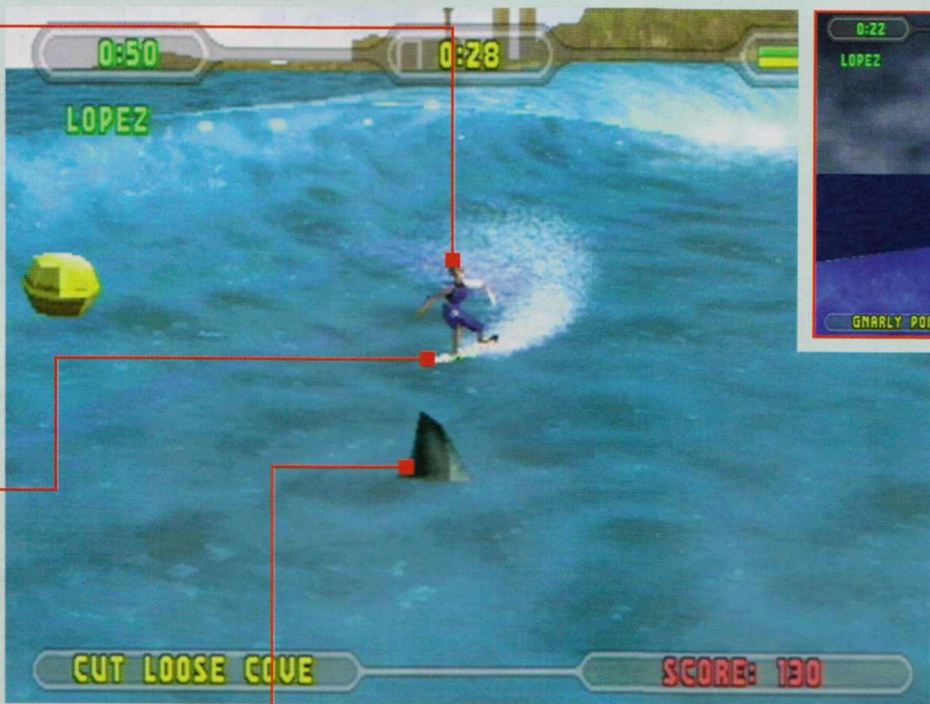
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud si myslíte, že pop music zemřela s Beatles a máte předsudky vůči obnaženým kotníkům, pak asi Duke nebude nic pro vás. Máte-li ale chuť se trochu proběhnout, sem tam někoho zastřelit a užít si zachraňování roztomilých „kočiček", není nic lepšího.

Vydavatel: Mattel Interactive
Výrobce: Krome Studios
Počet hráčů: 1 až 8
Datum vydání: Únor

Championship Surfer

VYKAŠLETE SE NA NĚJAKOU ZIMNÍ DOVOLENOU, NAVOSKUJTE SI OVLADAČ A POJĎTE SI TROŠKU ZAŘÁDIT NA VODU.



JEZDCI NA VLNÁCH



Vyberte si jednoho z profesionálních surfařů, mezi nimiž nechybí Cory Lopez, Jason „Rat Boy" Collins ani slečna Rochelle Ballardová. Každý má svůj individuální surfařský styl a osobní údaje, jako je rovnováha, styl a flexibilita.

VZHŮRU NA PALUBU



Na výběr máte šest různých typů prken a každé z nich se hodí pro určitý styl. Můžete si vybrat od vzadu hranatého krátkožebrého po zašpičatělé dlouhožebré a k dispozici jsou také různé povrchové designy, i když je vcelku sporné, že vám krásné obrazce v honbě za body nějak pomohou.

ŽRALOK!

Ne že by se nečekaně vynořovali z vody a šli vám po prknech, ale když najedete žralokovi do hřbetní ploutve nebo narazíte do jiného objektu, kterými je moře zaneřáděno, váš surfař se pěkně vykoupe, ztratí drahocenný čas a ještě drahocennější body.



ŠÍLENCI NA ÚTESECH

Každá oblast má vlastní typ vln. Budete se muset naučit rozdíly mezi vlnami u pobřeží a dál na otevřeném moři a přizpůsobit se jim tak, abyste získávali co nejvíc bodů a vydobyli si jak uznání, tak trofeje.

VIDEA



Kromě samotné hry je tu připojeno i krátké video o každém hráči. Pozorně si je prohlédněte a snažte se vysledovat, jak na pláži vypadá co nejlépe. Hned začněte třeba s citronovou kúrou na vlasy.

BODOVÉ HODNOCENÍ

Čeká tu na vás možnost naučit se více než 50 triků a komb, přičemž všechny vycházejí z umění skutečných surfařů. Čím lepší jsou, tím více bodů za ně dostanete. Vypadá to, že nebude legrace zvládnout je všechny, ale věnujte tomu pár let a budete se moct na Gnarly Beach vytahovat s perfektně provedenými 360° aerials.



Když přistála v minulém čísle u břehů *PSM Gerry Lopez Surf Riders*, byla nemilosrdně napadena a vyhozena i se svým pixelovým prknem zaklíněným mezi nohama (byla tak ubohá, že neobstála ani mezi špatnými hrami a na recenzi nezbylo místo). Krome Studios ale sestává z pánů a dam, kteří se potulují po plážích. A tihle týpkové se prostě rozhodli, že zvládnou i vlnu, na níž si Lopez rozbil prkno o útes.

Deset profesionálních surfařů týmu O'Neil bylo modelováno s pomocí australského šampiona Marca „Richo" Richardsona a Krome doufají, že to bude první playstationová hra, kde si budeme moci vyzkoušet realistické surfařské zážitky.

Co se triků týče, není jim rozhodně co vytknout. Surfování musíte v opravdovém světě věnovat celé roky, než se něco naučíte. Zkrátka a dobře, předvádět triky ve stylu *Tony Hawk's*, přitom se snažit odrazit se z hřebenu vlny a vyhnout se žralokům a podobným potvorám není zrovna jednoduchý úkol.

Bude se hodně padat do moře, než se naučíte nějaké frajeřinky typu Big Wednesday, ale *Championship Surfer* vypadá v současném stavu dost dobře. ■

Nick Ellis

> **„Krome doufají, že to bude první hra, kde si budeme moci vyzkoušet realistické surfařské zážitky."**

PSM NÁZOR

PLUSY
- Realistické ztvárnění vln
- Můžete se naučit spousty triků
- Hromada herních režimů

MINUSY
- Ne zrovna snadná na zvládnutí
- Malí surfaři
- Příliš havěti v moři

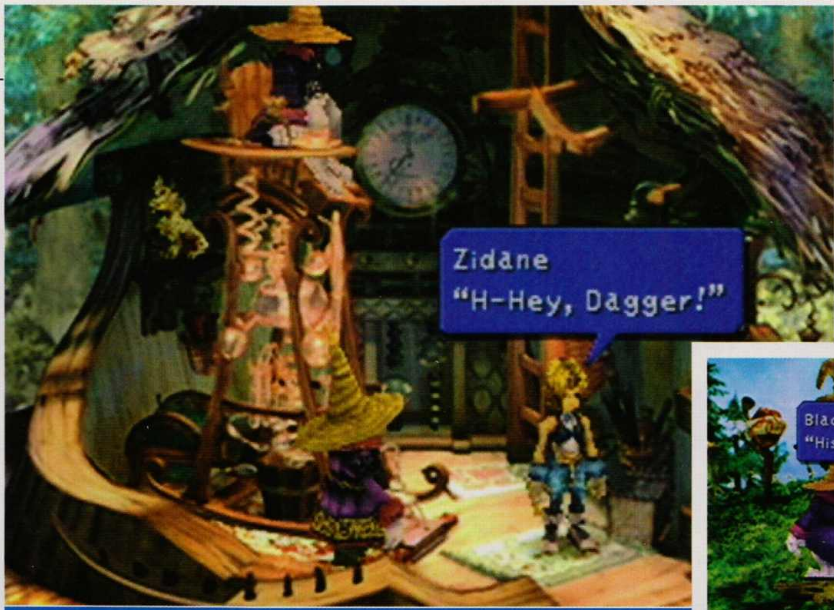
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Konečně bychom mohli mít surfařský simulátor, který si stojí za to zahrát. Naučit se ale stát na prkně déle než 30 vteřin není legrace a mohlo by to nepříjemně ovlivnit plynulost hratelnosti a dobrý pocit ze hry.



Tomuhle týpkovi odpovězte zdvořile a hodí se i zalichotit.





Dialogy byly vždy srdcem i duší každého dílu *Final Fantasy* a ani devátá část není v tomto směru žádnou výjimkou. Překlad z japonštiny do angličtiny je citlivý, inteligentní a velmi profesionální, lepší než mnoho her psaných přímo v angličtině.





POSLEDNÍ DÍL GENIÁLNÍ RPG SÉRIE NA PS1. SMRK.



Final Fantasy IX

"Tentokrát se hlavní hrdina nejmenuje Cloud či Squall,

FAKTA

VYDAVATEL:	Square Europe
VÝROBCE:	Squaresoft
DATUM VYDÁNÍ:	Únor
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Náročná

F*inal Fantasy.* Převalujte tato dvě slova na špičce jazyka a na chvíli se nad nimi zamyslete. Dějiny RPG snad nikdy nebyly svědkem titulu, který by si názvem více protiřečil. Dokonce i v hloubi osmdesátých let, když byl herní průmysl ještě v plenkách, měly hry mnohem rozumnější názvy. To si takový Horác šel přes ulici, koupil si lyže a pak na nich jezdil na sjezdovce, tudíž hra dostala název *Horace Goes Skiing* neboli po česku *Horác jde lyžovat.* Ale co si proboha máme představit pod názvem *Final Fantasy*, tedy *Poslední fantazie*? RPG, jenž dospělo až do svého devátého dílu a stále nic nenasvědčuje tomu, že by mělo skončit?

Ale možná za to všechno může překlad, v tomhle případě z japonštiny do angličtiny. Když do japonských kin uvedli film, který se v anglickém originálu jmenuje *Babe*, japonský název zněl v doslovném překladu asi nějak takto „Neobyčejně chytré prasátko, jehož čekají velká dobrodružství". No řekněte sami, není to nakonec roztomilé? A tak to tak asi necháme. Ostatně onen anglický název *Final Fantasy* přece jen dodává hře jistou vznešenost.

Staří mazáci ovšem daleko hůře stráví skutečnost, že Square na první pohled spáchala něco, co by šlo označit za smrtelný hřích. Namísto toho, aby hru přestylizovala z poslední verze směrem vzhůru, udělala krok zpátky a sáhla po formátu, jenž udělal takový obrovský hit z *FFVII*. Pravda, nová hra se od této staré předlohy liší dost na to, aby stálo za to si ji pořídit, nicméně je to až zatraceně moc podobné - a to se týká jak děje, tak bojové struktury i vzhledu.

Neodsuzujme ale Square příliš rychle. Nakonec - a tohle je *opravdu* třeba říct hned zkraje - je to fakt vynikající hra a za své peníze si přijdete na skvělý zážitek. Nicméně, a to je třeba taky dodat, právě proto, že hra tak věrně kopíruje *FFVII*. V mnoha ohledech je tento poslední díl na PS1 vlastně jakýmsi návratem do formy, a i když se některým prvkům hry nedostalo pozornosti, jakou by možná zasluhovaly, i tak je zde spousta nových překážek na to, aby to uspokojilo i toho nejzarputilejšího RPGčkaře.

Stejně jako všechny předchozí verze, i *FFIX* popisuje příhody rozrůstající se bandy hodně nevěrohodných postaviček. Tentokrát se hlavní hrdina nejmenuje Cloud či Squall, ale Zidane. To je takový zlodějíček, považuje se trochu za sukničkáře a nosí docela fešný ohon. Rovněž to docela umí s mečem a v průběhu hry se vypracuje na skvělého bojovníka.

Od samého počátku se Zidane seznamuje s různými postavami, zase je ztrácí, nachází nové známosti, potkává staré známé... prostě složení jeho skupiny se mění od minuty k minutě. Toto neustálé obměňování postav může, pravda, jít člověku zpočátku trochu na nervy - cítíte, že s postavami nejste dostatečně dlouho, abyste je mohli naučit dost nových triků anebo je provedli úrovní. Nicméně jakmile se dostanete k druhému disku, děj se začne rozbíhat na plné obrátky a objeví se i skutečně nečekané zápletky. A právě tady, kdy už byla většina nejdůležitějších postav představena, má člověk možnost strávit s nimi nějaký čas a doladit jejich výcvik pro specializované role na bojišti.

Jednou z hlavních věcí, za které jsme kritizovali *FFVIII*, byl způsob, jímž se nabývaly schopnosti a kouzla. Příznivci *FFVII*, hladoví po přídavku téhož, najednou stáli před





Vivi, to je ten malý šašek v klobouku. Ale nenechte se splést jeho malou postavou, zatraceně dobře ovládá čáry. Neumí sice přivolávací kouzla, ale taky je nepotřebuje.



ale Zidane.”



úplně novým bojovým systémem, jenž, byť efektivní, působil přetíženě a zbytečně složitě. A tak Square uznala, že tohle asi nesedne každému a že systém spojování není ani zdaleka tolik přívětivý jako Materia systém z *FFVII*. A tak znovu zavrhla systém z předchozího dílu a zvolila něco čerstvého a šťavnatého. Nicméně nutno dodat, že tentokrát, tj. v případě *FFIX*, to byla fakt trefa do černého.

Systém je svou podstatou hodně blízký *FFVII*, tedy alespoň v tom, že postavám získávají nová kouzla a schopnosti jejich zbraně a vybavení. Rozdíl spočívá v tom, že nemusíte své věci vybavovat Materií - získáváte je s přednastavenými schopnostmi. Anebo ještě lépe řečeno, vaše postavy mají od samého počátku vrozený jistý potenciál dané schopnosti a kouzla používat, přičemž každá věc si vyžaduje jistý čas a zkušenosti - ať už to je šerpa, oděv, meč či cokoli jiného - teprve pak můžete tento potenciál naplno zužitkovat. Když určitá postava získá nějakou věc nebo zbraň, má příležitost se tyto nové schopnosti naučit využívat, přičemž existují dvě základní kategorie. ▸

JAK...

OBSADIT ROLE

Žádný díl *Final Fantasy* by nebyl ono bez hvězdného obsazení, včetně princezen a žebráků. *Final Fantasy IX* není v tomto směru žádnou výjimkou.



Hlavní postavou je Zidane, okolo něho se všechno točí. Svými schopnostmi s mečem se vyrovná dokonce i těm nejzručnějším kouzelníkům. A jako zloděj to umí zatraceně dobře s prsty. Asi by bylo záhodno naučit se ho mít rád.



Princezna Garnet neboli Dagger, jak si ráda říká, je sice z královské rodiny, ale zároveň skvěle ovládá bílou magii. Specializuje se na uzdravující kouzla a přivolávací kouzla, což z ní činí nepostradatelného člena skupiny.



Alexandrijskému království vládne železnou rukou královna Brahne, adoptivní matka Garnet. A ne že by jí osud její dcery nějak ležel na srdci, jak je vidno ze hry.









Přivolávací kouzla vypadala vždy hodně dobře, ale nikdy nebyla takhle detailní ani plynulá. Aby bylo jasno, *Final Fantasy* vyždímala starou šedivou krabici fakt zhusta.



Diamantový prach bude věc známá starým harcovníkům - přivolejte Šivu a tímto prachem budou zmraženi vaši nepřátelé.





"O dlouhé bitvy naštěstí ani tentokrát



▸ Ta první se jmenuje Action Ability neboli akční schopnost. Jakmile věc získáte, máte možnost schopnost použít a může to být třeba kouzlo typu Bio či Blizzard anebo nějaký zvláštní útok s mečem, prostě vše, co má okamžitý bojový účinek. Nicméně pokud chcete tuto schopnost učinit trvalou součástí vašeho repertoáru, musíte si danou věc po určitou dobu ponechat. Každá schopnost má jistý Ability Point neboli schopnostní bod, který se po každém souboji zvyšuje. A jak sbíráte jednotlivé body, postupně se přibližujete k trvalému nabytí této schopnosti. Pokud se zbraně nebo věci zbavíte dříve, než schopnost získáte natrvalo, ztrácíte ke schopnosti přístup - tedy do okamžiku, než danou věc znovu získáte.

Druhým typem jsou tzv. Support Abilities čili podpůrné schopnosti a ty mají spíše pasivní než aktivní účinky. Jednou z nich jsou třeba tzv. Bright Eyes (jasný zrak) - tato schopnost chrání vaši postavu před oslepujícími kouzly, přičemž není nutné ji vždy aktivovat; stačí, když schopnost jednou zvolíte v menu a ona zůstane trvale v pozadí. Typ a počet podpůrných schopností, jimiž se vaše postava může vybavit, závisí na jejich postavení. Níže postavené postavy mají přístup jen k několika málo, ovšem postavy na vyšší úrovni mohou hrou protančit se všemi druhy magické ochrany. Některé mají jen omezené použití; pokud žádné z monster kolem vás nedisponuje oslepujícím kouzlem, pak se nemusíte vybavovat Briht Eyes. Ale některé stojí za to mít pořád, třeba Regeneration (regenerace) a Auto-Potion (automatická léčba) - bez nich se v delších bitvách neobejdete.

A máme to potěšení vám sdělit, že o delší bitvy rozhodně nepřijdete a právě v nich se odehrává to nejdůležitější, přesně jako v *FFVII*, což rozhodně zasluhuje aplaus. I zde máte tzv. Active Time Battle System, což znamená, že svým bojovníkům můžete dávat rozkazy jenom tehdy, je-li jejich ATB ukazatel plný. Když je čin vykonán, ukazatel se vymaže a vy musíte čekat, než se znovu naplní - teprve potom lze dávat další rozkazy.

Jsou tu i překročení limitu a stavy transu, kdy vaše postavy mohou za určitých podmínek provádět zvláštní útoky. Celkově lze říct, že všechny staré prvky zůstaly zachovány - i teď musíte míchat kouzelníky s bojovníky, rozhodovat o jejich rozmístění na bitevním poli a vypracovávat různé strategie proti různým protivníkům. Lze nakoupit, ale i nalézt či vyhrát nové zbraně, brnění a další doplňky a po cestě napříč kontinenty tak získávat nové a zajímavé kombinace schopností a jejich účinků. Ostatně hrou snad ani nejde projít bez jisté míry experimentování.

Je skoro zbytečné nějak diskutovat o vizuální stránce bojů. Snad stačí jen říct, že to vypadá ještě lépe než v *FFVII* i *FFVIII*. Ano, jistě se chcete zeptat; tzv. přivolávací kouzla aneb Eidolony, jak se jim říká zde, jsou naprostou nezbytností. Nicméně v této verzi má k těm nejničivějším věcičkám přístup jen velmi omezený počet postav a nezískáte je dříve



Bossy budete potkávat často. A pokud k tomu nemáte dost schopností, budete muset svou bandu vytáhnout zpět do divočiny a trochu si zatrénovat.







Goblinů se nebojte. Můžete je nenávidět nebo k nim cítit lítost, ale naložte jim pořádně.



JAK...

PŘIVOLÁVAT KOUZLA

Přivolávací kouzla jsou lepší než kdy jindy. Nicméně když se poprvé objeví Ramuh, budete si muset chránit oči.



Když totiž přivoláte Ramuha, snese se z oblohy jako bůh bouře, jímž taky je. Může mít na sobě volný kněžský hábit, ale tím se nedejte poplést.



Ramuh pak namíří svou hůl na vaše nepřátele a tam, kde se dotkne země, bude fungovat jako vodič blesku. Tohle je část, kdy by asi stálo za to rozlousknout ty Ray-Bany.



Do Ramuhovy hole uhodí blesk a miliardy voltů oslepující elektrické síly míří na vašeho nebohého nepřítele. Ale buďte v klidu, bude to mít brzy za sebou.

nepřijdete. ”

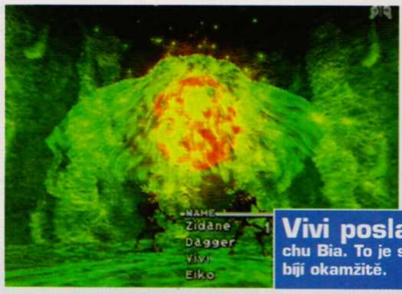
než v půli hry. Asi ani není třeba dodávat, že jejich účinky jsou naprosto úžasné, a skutečnost, že si je opravdu musíte zasloužit, činí z jejich používání něco fakt zvláštního.

Srdce hry tvoří souboje, ovšem jejími svaly je rozmanitost hratelnosti, přesně tak, jak by člověk od *Final Fantasy* očekával. Jak tak bloudíte po různých městech světa, narážíte na nové a nové minihry a dílčí úkoly. Zajděte si třeba do města jménem Treno, kde se můžete zúčastnit dražby vzácných předmětů. Anebo si to rozdat s městským monstrem, drženým v kleci - pokud vyhrajete, dostanete za to prachy na dřevo. Kromě toho se můžete například zúčastnit loveckého festivalu. Čeká vás prostě až neuvěřitelně mnoho věcí, a pokud chcete objevit skutečně vše, co je zde schováno, zabere vám to tak 60 až 70 hodin čisté hry.

Nicméně skutečným motorem hry je dějová linie a i děj *FFIX* je - jak jsme si u Square už zvykli - naprosto strhující. Princezna-sirotek, mladý hrdina, ohrožení samotné existence lidstva... a navíc jeden nepřítel ve věži ze slonovinové kosti, který má v rukávu jedno či dvě mocná kouzla. Kdyby nebylo toho, že jsme tohle všechno už jednou viděli a k tomu ještě o mnoho víc, museli bychom konstatovat, že tohle je ten nejlepší herní příběh všech dob. Ale tak jak to stojí, je třeba říct, že podobnosti s *FFVII* jsou až příliš nápadné a jakkoli se nám to říká těžko, v důsledku toho působí příběh mnohem méně věrohodně.

Dalším prvkem, který opět nevidíme rádi, jsou náhodné souboje. Když brouzdáte světem a hledáte nějakou konkrétní věc, nic vás nenaštve víc, než když se pořád musíte zahazovat s nějakými protivníky. A i když máte za postavu zkušeného bojovníka, který tyhle pitomce vyřídí jednou ranou, přece jen zkušenosti, které z těchto soubojů získáte, nedokáží dostát úžasné nudě, kdy člověk sedí před nahrávací obrazovkou. No co, ono si asi pořádně vybrat nelze. Je to ale život.

A přesto tyhle případy stojí za to vážně probrat, a to kvůli hře jako celku. ▸

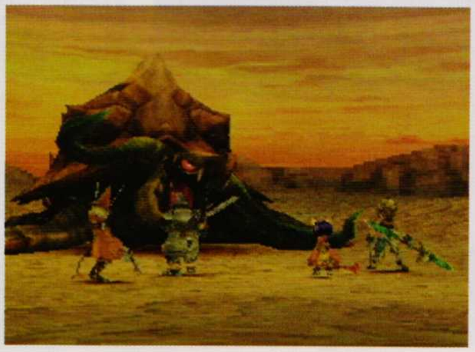


Vivi poslal nepřátelům pod zadek trochu Bia. To je strašlivé kouzlo a obyčejné zabíjí okamžitě.





Scenérie jako vždy úžasná. Tyhle obrázky, to ale nic není - počkejte, až to uvidíte na vlastní oči.



"Úchvatný příběh hrdinství a odvahy."

▶ *FFIX* celkem vrchovatou měrou naplňuje očekávání, s nimiž člověk k dalšímu titulu *Final Fantasy* přistupuje - úžasný příběh o hrdinství, brilantně vybroušené RPG a po vizuální stránce doslova mistrovské dílo, to vše prosím v jednom balení. Hráči jsou rovněž odměněni za prohledávání terénu, úspěch si zde tedy skutečně vychutnáte, a pokud s touto legendární řadou dosud nemáte zkušenosti, pak si k našemu hodnocení přidejte jeden bod - my jej totiž ubrali kvůli nedostatečné originalitě. Tím se ale rozhodně nenechte uvést v klamný názor, že my hru nezbožňujeme; přímo naopak, a to do posledního kousku. Koneckonců jde přece o další skvostné mistrovské dílo od Square a cožpak toužíme po něčem jiném? ■

Al Bickham



Fantastická cesta: tohle je pravděpodobně vizuálně nejhezčí hra na PlayStation za celou pětiletou historii této konzoly.

JAK...

HRÁT KARTY

Tetra Master, tak se jmenuje bitevní karetní hra, jež je integrální součástí *FFIX*. Můžete najít spoustu vzácných karet, stejně jako karty propůjčující úžasné schopnosti.



Karty získáváte po vyhraných bitvách - každá představuje typ monstra ze hry. Chcete-li s někým hrát, jednoduše vyzvete kolemjdoucího a vyberete si karty.



Je to celé o tom, že máte hrát své karty proti vašemu protivníkovi, a to v souboji, kdy se střídáte ve hraní. Každá karta má vlastní silné stránky a útoky - je to celé hodně taktické.



Máte-li nakonec více karet než váš protivník, vyhráváte a některé z jeho karet si můžete nechat. Pokud přebijete všechny jeho karty, můžete si je všechny rovněž nechat!

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

Final Fantasy VIII
(PSM20 10/10)
Další mistrovské dílo, bohužel přivolávací kouzla jsou zde až příliš stereotypní.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nemůžeme se nabažit těch přivolávacích kouzel.	9
■ HRATELNOST:	Předělaný systém schopností je dosud ten nejlepší.	9
■ ŽIVOTNOST:	Podej mi ruku a já ti ukážu celý svět.	10

■ CELKOVĚ
Nevíme, jak to dělají, ale povedlo se jim to znovu. *Final Fantasy* se vrací do formy a to chce potlesk. Rozhodně si to kupte.

9 Z DESETI



Zákulisí. Poskytuje spoustu zákoutí, kam můžete svého soka zatáhnout a poupravit mu pokroucený obličej.





Backstage Assault, říkáte - není to trestné? Až zjistíte, že se tu zápasníci navzájem mlátí po hlavách kusy dřeva, nebudete pochybovat.





PŘICHÁZÍ ČAS BOLESTI, KDY I ZELENOU MÍSTNOST VIDÍTE RUDĚ.



WCW Backstage Assault

„Sníte-li jen o hrubém násilí, jste na správné adrese."

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ VÝROBCE:	Kodiak Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WWF SMACKDOWN! 2
(PSM 33 9/10)
Nejlepší wrestlingová hra všech dob.

Kdyby byla PlayStation mafiánským bossem, herní vydavatelé bouchači ze soupeřící rodiny a wrestlingové hry otcovým polštářem, musela by se policie potýkat s nejednou vraždou udušením. Nebo máme-li to říci jinak, existuje spousta wrestlingových her a většině z nich nestojí za to věnovat chvilku svého života.

Podívejte se třeba na *WCW Mayhem*. Určitě by se našlo pár hráčů, kteří budou tvrdit, že jde o více než nosiče vody *Smackdown* a nyní i *Smackdown 2*. U pokračování se Kodiak rozhodly pro jiný přístup a dobře udělaly. Boje se přenesly ven z ringu, kde už zákeřné násilí nikdo neomezuje. *WCW Backstage Assault* dává k výběru nějakých 50 bojovníků - jak pánů, tak dam - kteří se pohybují ve slušně vybaveném zákulisí. Zápasníci mají spoustu prostorů - skladiště, toalety nebo šatny - kudy mohou volně procházet, a jak postupují v pořadí různých turnajů, odmykají další místnosti.

Jak se dá očekávat, *Backstage Assault* se díky nepřítomnosti ringu hraje v porovnání s ostatními wrestlingovými hrami trochu jinak. Základní linie je sice více méně stejná jako v předchozím dílu, ale tady musíte při svých stále krutějších bitkách využívat i prostředí. Mlátit protivníky do obličeje umyvadly, zrcadly nebo betonovými deskami není v *Backstage Assaul* nic neobvyklého, a když vyrvete pisoár ze zdi, vytvoříte si malý kluzký bazének a pak už je snadné se s pomocí elektrického proudu promočeného protivníka zbavit. Přidané herní režimy dovedly tohle kruté násilí na ještě vyšší stupeň absurdity: First Blood odmění prvního hráče, který se protivníkovi dostane na žíly, a v Human Torch naproti tomu vítězí ten, kdo svého protivníka dřív zapálí.

Pokud je vaším jediným snem hrubé násilí, pak jste na správné adrese, co se ale hratelnosti týče, objevily se i lepší tituly. Odmyslete si originální volby a potupné porážky a objeví se většina problémů, s nimiž se potýkal už engine *WCW Mayhem*. Je sice rychlejší a méně frustrující než její předchůdkyně, bojovníci i okolní prostředí vypadají skvěle, ale člověk se do akce pořád ne a ne vžít. *Smackdown 2* prozatím nemá konkurenci. ■

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Slušné animace a i pozadí je dost dobré.	7
■ HRATELNOST:	Spousta násilí, ale ovládání pokulhává.	5
■ ŽIVOTNOST:	Musíte se promlátit 14 místnostmi.	8

■ CELKOVĚ
Zákulisní krvavá koupel, kterou nám připravily Kodiak, je po několika variacích na téma ring vítanou změnou. Odmyslíte-li si ale pozlátko netradičního nastavení a nejhrubšího násilí, bude hra vypadat docela obyčejně.

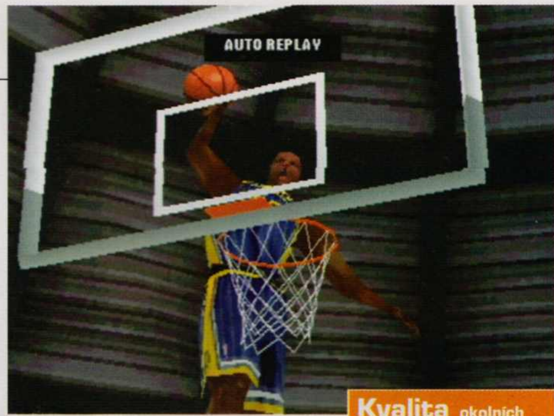
6 Z DESETI



Dojem ze zpomalených záznamů povedených akcí bohužel kazí jejich nepříjemně trhaná animace.









Kvalita okolních obrázků naznačuje, že je grafika rozhodně jedním z velkých kladů této hry.

ELECTRONIC ARTS SE PO ROCE OPĚT POKOUŠEJÍ PŘEKONAT SAMY SEBE.



NBA Live 2001

„Bylo přidáno dost pohybů a dalších příjemných drobností."

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NBA SHOWTIME
Co jí chybí v realismu a grafice, to dohání hratelností a vtipem.

Nový díl tradiční série *NBA Live* se na pultech obchodů objevil ve svém obvyklém předvánočním termínu a opět dokazuje, že Electronic Arts basketbal prostě umí. Dojem ze hry je totiž skvělý od prvních okamžiků, a pokud by i ostatní sportovní série od EA měly srovnatelnou kvalitu, nikdo s výjimkou konkurence by se na ně zřejmě nezlobil.

Tradičním kladem letošního dílu *NBA Live* je příjemná hratelnost. Ve hře samotné totiž nechybí prakticky nic z reálného basketbalu a přitom ve vás *NBA Live 2001* vůbec nevzbuzuje pocit nepříjemné složitosti. Z počátku totiž využijete doopravdy jen zlomek možností hry a náročnější prvky začnete používat až s rostoucími zkušenostmi. Díky tomu po několika dnech s hráči doslova splynete a hraní se pak stává opravdovým nefalšovaným požitkem.

Samotná dobrá hratelnost však úspěch nezaručí, což si programátoři v EA uvědomují, a kvalita grafiky díky tomu za hratelností rozhodně nezaostává. Od loňského dílu se sice na první pohled moc neliší, ale po chvíli zjistíte, že bylo přidáno dost pohybů a několik dalších příjemných drobností. Je tedy možno říci, že s výjimkou publika je *NBA Live 2001* opět vizuálně zpracováno na výbornou.

Dalším aspektem, který zlepšuje celkový dojem ze hry, je velká pestrost herní nabídky. Kromě klasické exhibice a sezony zde totiž najdete také několik méně obvyklých módů hry. Asi nejzábavnější z nich je hra jeden na jednoho. Při ní si opravdu maximálně vypilujete techniku a ještě se královsky pobavíte. Neméně vás však potěší mód Challenge. Zde musíte plnit mnoho netradičních úkolů (například desetkrát za zápas doskočit s jedním hráčem), z nichž některé vám určitě dají pořádně zabrat. Časově limitovaný rozstřel z předem určených pozic už tak zábavný není. Oproti minulým dílům tedy žádný nový mód nepřibyl, ale podle mého názoru v posledních dílech nic podstatného nechybí. Sám jsem opravdu zvědav, jestli v budoucnosti někdo v oblasti simulace tohoto sportu vymyslí něco nového.

Zkrátka je to zatraceně povedená hra, a pokud vás baví skutečný basketbal, tento titul vás připraví o spoustu času, protože se od něj nedokážete odtrhnout. ■

Jakub Holý

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Plynulá animace působí velmi přirozeně.	8
HRATELNOST:	Naprosto strhující a velmi vyvážená.	9
ŽIVOTNOST:	Nejspíš vám vydrží do příštího dílu série *NBA Live*.	9

CELKOVĚ
Hratelnost, plynulost animace a pestrost nabídky herních režimů vás nenechají na pochybách. *NBA Live 2001* překonal svého předchůdce a je jasně nejlepším basketbalem všech dob.

8 Z DESETI



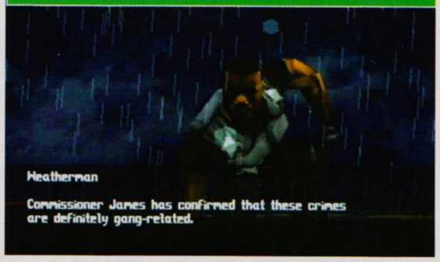




Kritické zásahy. Stiskněte a podržte tlačítko pro střelbu - tak se vám zásahy znásobí a zasaženému nepříteli skutečně ublížíte.



Spousta helikoptér. No co, má velký meč...



TAK HRA K FILMU JE NA SVĚTĚ, ALE PŘESTO SI NEMŮŽEME ODPUSTIT NĚKOLIK POZNÁMEK.



Blade

> „Když vás nepřátelé dostanou, častokrát nebohého *Bladea*

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Hammerhead
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Na stříbrném plátně měl film *Blade* jistě své skvělé momenty, ovšem když se zrovna neoddával pouhé choreografii soubojů plných krve, tak trochu ztrácel šťávu. Zašmodrchaný příběh plný upírů byl leckdy natolik přímočarý, že působil až hloupě. Komiksy - z nichž mimochodem *Blade* vyvstal - a videohry dokáží tento materiál zachytit mnohem lépe a snad i proto se *Blade* od samého začátku jevil jako ta nejlepší licence. Tedy skoro.

Co se týče bojů s mečem a tak podobně, je tu toho skutečně požehnaně. Stejně tak tu máte čtyři různé střelné zbraně (každá na jiné náboje) a hezkých pár druhů zombií. Vaším úkolem je na každého nepřítele zvolit tu správnou zbraň, přičemž stříbrnou munici - popřípadě stříbrný meč - je třeba používat na upíry. Na jejich lidské pochopy stačí obyčejné patrony.

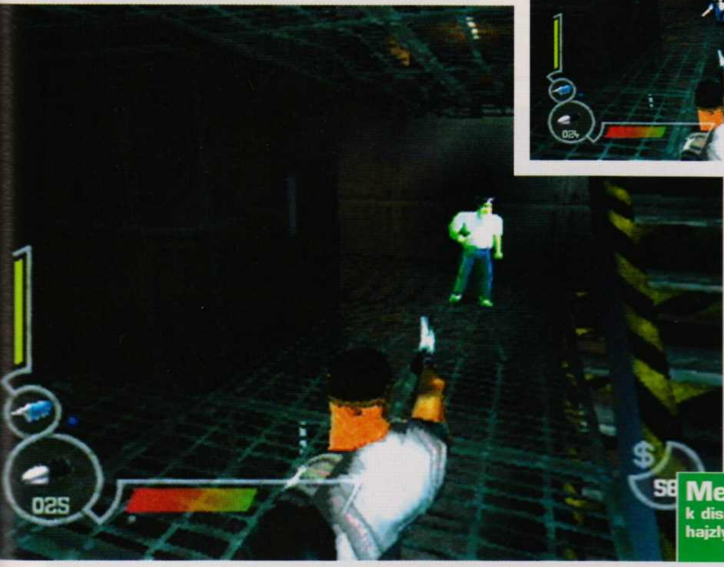
Ve hře vám připadá role Bladea Daywalkera, poločlověka a poloupíra, který si dal za cíl zbavit svět upírů a teď útočí na instituci nazvanou Erebus. Ta sdružuje na 11 upířích klanů, z nichž dva, Pallintiniové a intrikující Dragonettiové, vedou boj o ovládnutí rady. Vy se dočkáte perných chvilek - během vyšetřování vás zatknou, a to poté, co je unesen váš učitel Whistler. To je zajímavý a hodně bohatý námět, elegantně se odvíjející v mnoha stříhaných scénách.

Stejně svěže je strukturována hra i příběh. Titul se dokázal vyhnout všem těm obvyklým úrovním nebo misím, přičemž jednotlivá místa ve hře jsou dobře propojena a rovnoměrně jsou zde rozmístěny body, v nichž si můžete hru uložit. Hra je rovněž částečně nelineární, neboť některé oblasti není nutné vůbec navštívit - ty mohou nicméně obsahovat power-upy nebo jeden ze 14 glyphů, které sice k dokončení hry vysloveně nepotřebujete, ovšem otevřou vám cestu do zvláštní knihovny z hlavního menu.

To jsou všechno moc hezké nápady. Takové, které odlišují dobrou hru od průměrné, ovšem pouze za předpokladu, že zbytek hry jim dokáže dostát. Bohužel *Blade* tomu, co slibuje na začátku, s dechem jednoduše nestačí. Problémy jsou zjevné hned na samém počátku, kdy jste nuceni se vypořádat s nepříliš povedeným ovládacím systémem a nic moc kamerou. Nejvážnějším z těchto problémů je naneštěstí právě ovládací systém, který je fajn na pobíhání sem tam a průzkum jednotlivých prostředí, leč naprosto nedostačující, když dojde na samotné souboje.

A protože utíkat lze pouze směrem kupředu, častokrát vběhnete nepříteli přímo do náruče. A pokud náhodou ne, pak on vám. To by samo o sobě nebylo až tak špatné, jenže *Blade* má stejné pohybové vlastnosti jako žralok - velmi dobře se pohybuje všemi směry, jen ne dopředu. Je proto třeba neobratně ustoupit do strany pomocí postranního tlačítka - na druhé straně i to je docela rychlé v porovnání s neuvěřitelně neohrabaným a pomalým ústupem zpět. Ale to není všechno! Když vás nepřátelé dostanou, častokrát nebohého Bladea vyřídí během několika málo sekund dvěma či třemi dobře mířenými chvaty.

To ani zdaleka není jen obtížné, nýbrž frustrující a po chvíli vás kvůli tomu hra omrzí. A protože na každého nepřítele musíte vybírat správnou zbraň i munici,

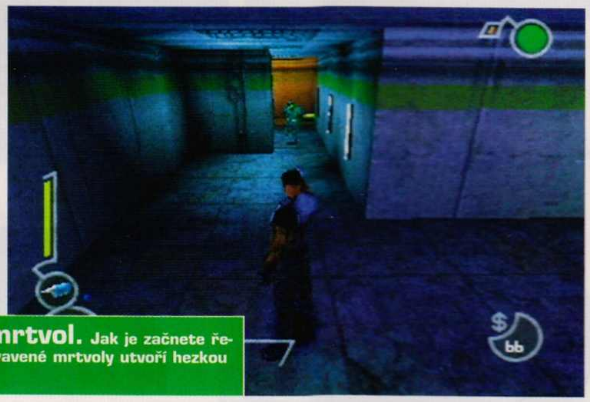






Meč a hlaveň. Kromě přeslavného meče má Blade k dispozici i spoustu hodně šťavnatých zbraní - i těmi lze ty hajzly oddělat.





Sčítání mrtvol. Jak je začnete řezat, jejich zkrvavené mrtvoly utvoří hezkou pyramidu.

vyřídí během několika málo sekund.”

nemáte v podstatě šanci a souboje bývají z vaší strany jen zmatenou panikou, co vybrat. Ve srovnání s tím dokáží nemožné záběry kamery naštvat fakt jenom mírně. Pokud se náhodou vzdálíte příliš daleko od sloupů, zmizíte si ze zorného pole (více viz rámeček napravo) a nebudete vědět, jakým směrem vůbec jdete.

A to je škoda, protože *Blade* je bez diskusí hrou s vynikajícím základem a zajímavými nápady. Je náležitě stylová, má soundtrack skvěle dotvářející atmosféru a několik skutečně úchvatných scén. Celá ta věc s upíry taky funguje dobře, stejně jako příběh jako celek, byť samotné hádanky jen zřídkakdy dosáhnou nějaké vyšší intelektuální úrovně. Hra to je hratelná, ale vzhledem ke svému potenciálu i tragická - skutečně totiž zklame. ■

Chris Buxton



Rychle pro prachy. Při své cestě narazíte na spoustu možností jak si přivydělat.

JAK...
PŘEMOCI KNĚŽKU



Jednou z nejobtížnějších scén v *Blade* je souboj s kněžkou. Ta je zamčená ve své komnatě, a jak se otáčí, vysílá červený paprsek, přičemž její strážce po vás neustále střílí.



Jediným způsobem, jak se jejímu paprsku vyhnout, je skrýt se za jedním ze sloupů v komnatě, a to vždy, když se k vám paprsek přiblíží. Pak musíte znovu vyskočit ven a oddělat ji.



Jenže kněžka je nezranitelná. Jediným způsobem, jak jí ublížit, je postavit se tak, aby když na vás vystřelí její strážce, jeho speciální zelený projektil trefil ji samotnou - jedině tenhle náboj jí totiž dokáže uškodit.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM23 10/10)
Pokud jdete po zombiích, pak není nic lepšího než tahle klasika.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Zajímavá prostředí, několik dobrých scén.	7
■ HRATELNOST:	Příběh není špatný, boje bohužel ano.	6
■ ŽIVOTNOST:	Navzdory všem svým chybám vás příběh docela vtáhne.	7

■ CELKOVĚ
Blade má plynulý nelineární děj, bohatý na atmosféru, dále skvělé zbraně i taktiku. Člověka jenom zklame, že odfláknuté souboje pokazily hru, z níž mohla být fakt prvotřídní arkádová adventura.

6 Z DESETI









Tancuj, chlapče! I král popu má v rukávu několik zajímavých kousků, ale v porovnání s robotem (nahoře) je to prostě jen opičák.



V ringu. I když se i bezhlavým mlácením do joypadu v *Round 2* dostanete celkem daleko, potřebujete přece jen trochu tréninku - jinak režim Championship neprojdete.

DNESKA BUDE MÍT NĚKDO VEČÍREK.



Ready 2 Rumble

"Silné údery nejsou o nic méně efektivní než dříve - jenom

FAKTA

VYDAVATEL:	Midway
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	12 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Fanoušci onoho vznešeného umění, jež spočívá v tom, že se dva lidé poskakující kolem sebe pokoušejí jeden druhého sejmout, a to všechno v malém ringu a před zraky běsnícího davu, inu tak právě takoví fanoušci by svůj oblíbený sport v *Ready 2 Rumble* od Midway poznali jen hodně těžko. Všechny ty šílené údery, nadpřirozené kombinace, komediální oslavy vítězství apod. jsou více než posunutím oslavovaných pravidel.

První věcí, které si na *Round 2* povšimnete, je skutečnost, že zde fakt není žádný rozdíl oproti minulé verzi. Je tu několik nových postav a na pár místech byla drobně vylepšena hratelnost, ovšem to je tak všechno.

Nejprve tedy ta vylepšení. Zatímco *R2R* byla celá o tom, jak dostat pořádnou silnou bombu ještě předtím, než člověk spustí vodopád zkombinovaných kombinací, na něž se vám jaksi nedostane reakce, *Round 2* je v tomto ohledu mnohem subtilnější. Ne snad proto, že by ty velké údery byly méně efektivní - právě naopak, jsou účinnější a ještě šílenější než kdykoli předtím. Jde prostě a jednoduše o to, že o nich víte pěkně dlouho dopředu, což znamená, že je třeba kvůli nim vypracovat zvláštní taktiku. Boxování je nakonec celé o tom, jak ji soupeři vrazit. No a právě podle úderu se pozná dobrý boxer. Svého soupeře můžete umlátit přímočarými údery, anebo naopak zvolit rány ze strany, to vše v závislosti na tom, zda jste Butcher Brown nebo Jet Iron Chin. Pak když soupeře náležitě oslabíte a jejich síla na diagramu poklesne, jděte do těch skutečně mocných háků nebo si aktivujte Rumble, pokud můžete. Když už je řeč o ukazateli Rumble, jsou zde celkem tři úrovně, takže teď si můžete vybudovat skutečně navýsost účinný Rumble v podobě pravého háku, jenž se pak ukáže jako vpravdě smrtící zbraň, a to po stisku R1+R2.

Jsou zde celkem čtyři herní režimy (Arcade, Championship, Team Battle a Tournament), což je celkem bída v porovnání s orgiemi možností dostupných v další známé mlátičce jménem *WWF Smackdown! 2*. Arkádový režim je prostě a jednoduše obyčejná bojovka, kdy v jednom zápase za druhým musíte vyřídit celou řadu protivníků. Pokaždé, když řadu o 11 hráčích dohrajete do konce (na samém konci se musíte utkat se samotným promotérem, z něhož se nakonec vyklube pan Boss „Rumbleman" - viz rámeček na druhé straně), otevře se vám nová postava, například Michael Jackson, Shaquille O'Neil nebo evidentně neoficiální pan Clinton s chotí, u nichž motion capture pochopitelně nepřipadal v úvahu. A i když si v tomhle režimu zdokonalujete své schopnosti a otevíráte nové postavy, je ze všech ve hře asi nejméně zábavný.

Mnohem zajímavější je režim Championship, kde si vyberete jednoho neznámého a začínajícího boxera a dovedete jej až k mistrovským pásům a zápasům o obrovské peníze. Team Battle je spíše taková přímočará arkádová záležitost, kde vezmete jeden tým boxerů a bojuje proti zbývajícím.

Oproti tomu režim Tournament je skutečným rájem pro více hráčů. Bojuje proti sobě až osm lidí, přičemž každý si vybere svého boxera a s ním se pak účastní různě a často náhodně poskládaných turnajů. Tohle je prostě zábava, jak se patří. To najednou zapomenete na všechny chybičky i nedostatky, snažíte se ze svých kamarádů doslova vytřískat duši, dát jim co proto a pak na ně vypustit strašné kombo úderů, které se přirozeně ukáže jako to nesprávné, a vy se po jedné jejich dobře mířené ráně skácíte dolů jako pitomec, který neví ale vůbec nic o nějaké taktice.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WWF SMACKDOWN! 2
(PSM33 9/10)
Špičková bojovka v hávu zápasnického simulátoru.



Příbuznosti? *Round 2* má více společného se *Smackdown* než třeba s *Knockout Kings* nebo *HBO Boxing*. Ale jak by řekl Rocky, „co na tom záleží."







Třebaže komiksový vzhled postaviček dobře sedne k hratelnosti, někdy jsou postavy příliš hranaté na to, aby hře učinily zadost.

Round 2

o nich víte dlouho dopředu."

Chyby zkrátka nelze úplně zamlčet. Tak například hratelnost je až příliš podobná původní verzi, takže na příznivce *R2R* udělá dojem jen stěží. A absence většího počtu režimů znamená, že se člověk do hry vlastně ani pořádně nedostane - tedy s výjimkou režimu Championship. Za druhé má hra vážné problémy s rychlostí a grafikou. Jednotlivé postavy - a zejména pak Buffer - jsou příliš hranaté, takže se ani zdaleka nemohou rovnat svým protějškům z Dreamcastu či PS2. A podobnými neduhy trpí i ovládání - taky pomalé a při arkádových soubojích docela neobratné.

Všechny tyhle nedostatky trápily i původní verzi a skutečnost, že se u Midwaye ani neobtěžovali něco s nimi dělat, svědčí o tom, že PS1 prostě už není pro tuhle společnost prioritou. Snadno by mohla rozdrtit *Smackdown! 2*, leč tak, jak vypadá... zavolejte prosím doktora! ■

Richard Keith

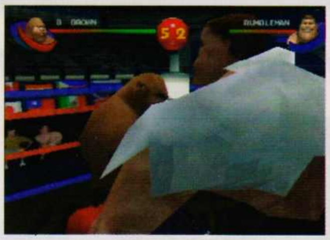


Připravte se! Ukazatel Rumble má tři úrovně. Počkáte-li si, až bude do běla rozžhavený a bude se z něj kouřit, někdo to šeredně odskáče.

JAK... KNOKAUTOVAT BOSSE



Chcete-li zvítězit v arkádovém režimu a otevřít si nové postavy, musíte složit velkého bosse „Rumblemana". To je taková obrovská bestie. Je silnější, větší a vyšší než všichni ostatní. A nemůžete na něj použít Rumble. Nicméně navzdory tomu není neporazitelný.



Ať už se rozhodnete pro jakoukoli taktiku, zbytečně jej neprovokujte. To ho totiž jenom rozzuří a vy koupíte takovou ránu, že vylítnete z ringu. Namísto toho si vezměte k srdci staré dobré boxerské pravidlo: boxujte z dálky a snažte se mu dostat na tělo. Jakmile zazní první zvonek, jděte přímo k němu a začněte jej mlátit pomocí tlačítka ⊗.



Neustávejte a stále do něj šijte. Jakmile se zakloní nebo zakolísá, jděte do něj tvrdými háky (↑ a ⊗). To opakujte, dokud nezačne padat, a jak bude klesat k zemi, našijte to do něj ještě dvakrát - to pro jistotu.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

- ■ GRAFIKA: Hranatá, zvláště pokud jste měli možnost vidět verzi na jiné formáty **6**
- ■ HRATELNOST: Bez překvapení, ale i tak zábavná. **8**
- ■ ŽIVOTNOST: Championship Mode nabízí mnoho skrytých postav. **7**

■ CELKOVĚ
Spousta zábavy, zvláště pokud máte kolem nějaké kamarády. Hratelnost byla vylepšena, takže poražení soupeřů vyžaduje větší dávku schopností, jinak je hra v zásadě stejná jako původní verze.

7 Z DESETI









Tak do mlékárny. Začínáte s matnou vzpomínkou na prázdniny před deseti lety a opuštěným lánem země. Ano, je to divné.





Musíte si zvyknout vstávat každý den v 6 ráno, zavlažovat plodiny a krmit zvířata. Pomóóóc!

VÍTEJTE NA LEGRAČNÍ FARMĚ.



Harvest Moon Back to Nature

„Máte tři roky na to dát farmu do pořádku."

FAKTA

VYDAVATEL:	Crave
VÝROBCE:	Natsume
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Potřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
VAGRANT STORY (PSM28 9/10)
úspěšnější erpégéčková varianta - i když zde nejde o farmaření, ale něco akčnějšího.

Zda si tohle bizarní RPG od Natsume vypůjčilo jméno z názvu desky Neila Younga z roku 1992, to nevíme. Ale jistá témata jsou oběma společná. Youngovo cédéčko je hodně nostalgické, o minulosti a o tom, jak se svou láskou tancoval pod hvězdnou jižní oblohou. *Harvest Moon* se odehrává taky pod touto oblohou a je to takový příběh mladého muže, v jehož životě jde o farmaření a milostné románky.

Harvest Moon, abyste věděli, je hodně podivná potvora. Celkem složité RPG vás nutí k tomu vstávat v 6 hodin ráno a hned vyrazit na pole: tady je třeba orat, plít, sklízet úrodu, nakrmit psa, vykartáčovat koně a vydělané zboží odvézt prodat na trh. Stačí na něco z tohoto zapomenout a úroda vám shnije, zvířata budou strádat a ženy o vás nebudou mít zájem.

Bizarní příběh, jenž tohle všechno drží pohromadě - společně s erpégéčkovou grafikou - se zaměřuje na nostalgické pocity v nás všech. Pamatujete, jak když jste byli malí, vaši rodiče neměli na velkou dovolenou, a tak vás namísto toho poslali k dědečkovi na venkov? No a jak jste si tam tak hráli a pobíhali mezi poli, potkali jste jednu mladou dívku. No a když nastal čas vrátit se zpět do města, slavnostně jste jí přísahali, že se pro ni jednoho dne vrátíte.

Mezitím uplynulo deset let a z farmy vašeho dědečka se stala ruina. Starosta obce Thomas a vesnická rada rozhodli, že máte tři roky na to dát farmu do pořádku, jinak bude prohlášena za opuštěný majetek. Pokud se vám podaří navrátit statku jeho dřívější slávu, bude prohlášen za váš. Nicméně vedle hospodářství máte přirozeně ještě jeden úkol - najít tu dívku a obnovit dřívější vztah.

To znamená, že se kromě hospodaření musíte účastnit vesnických akcí, navštěvovat nejrůznější oslavy (častokrát v podobě nějaké minihry, například dostihů poníků) a brát v potaz celou řadu dalších skutečností - od východu do západu slunka se prostě nezastavíte, a někdy ani po něm. Musíte z hospodářství udělat ziskovou záležitost, získat přízeň místních, dávat bacha na počasí, dohlížet na drůbež, aby se nezatoulala, najít dívku svých snů a při tom všem se ještě nepřepracovat, jinak skončíte v nemocnici.

I když se *Harvest Moon* chvilkami opakuje, skýtá větší zábavu, než by si člověk představil (nebo vás při pohledu na okurku snad napadá, že by farmaření mohlo být pařanský odvaz?), a pevně kráčí v japonské erpégéčkové tradici roztomilých postaviček a surreálních situací. Navíc děj je vítanou změnou oproti všem těm mečům a fantasy - tahle hra ukáže, zda jste skutečně zapálení erpégéčkáři hledající změnu, nebo prostě zemědělci naturelem. ■

Nick Ellis

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Příjemná, ale jinak běžný japonský RPG styl.	6
HRATELNOST:	Něco mezi *Sim City* a *Emmerdale*.	7
ŽIVOTNOST:	Pokud vás to neomrzí, pak tu máte na orání široký lán.	7

CELKOVĚ
Je to hodně bizarní scénář se složitým dějem a spoustou úkolů. Nicméně farmaření je činnost pracná a stereotypní, takže můžete nakonec dopadnout tak, že v nudě, vzteku a zoufalství obrátíte kosu proti své drůbeži.

6 Z DESETI



Rozdvojená osobnost: Vyberte si: chcete být radši McGrath, nebo Pastrana? Jestli si s touhle otázkou nevíte rady (a jestli vám schizofrenie říká "kámo"), můžete si navolit mód pro dva hráče a jezdit za oba najednou. Za každého jednou rukou.









A takhle vypadá celá hra: dýchá na vás z těchto obrázků rychlost, spád a adrenalin? Ne? No... tak ne.

KDYŽ BLÁTO ODLETUJE, OBECENSTVO POSKAKUJE.



Freestyle Motocross McGrath Vs Pastrana

> **"Můžete si vybrat, čí kůži si v téhle hře navlečete."**

FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Z-Axis
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PSM32)
Další licencovaný jednostopý simulátor - ale bez bahna a motoru.

Tak. A máme tady další motokrosaří záležitost, zase jednu hru, kde je rozbahněná závodní dráha nemilosrdně drásána terénním vzorkem drsoňského pneuobutí a terénní vlny vysílají závodníky na dlouhé vyhlídkové lety. Ovšem tentokrát to není tak úplně, jak jsme zvyklí - jde totiž o motorky. A to navíc o motorky dvou pánů: profesionálního motopsychopata McGratha a puberťácké supernovy Pastrany. Můžete si vybrat, čí kůži si v téhle hře navlečete.

Jak je u závodů v přírodních kulisách obvyklé, velký důraz je kladen na výběr prostředí. Ta jsou tady skutečně bizarní: hned ze začátku máte možnost se projet po střechách typického westernového městečka nebo profrčet nad žhavou lávovou řekou aktivní sopky. To je sice OK - koho by nepotěšila možnost skopnout svého soupeře do jezera Loch Ness, které je také na seznamu? - ale trochu to shazuje grafika, která není zrovna z první cenové skupiny. Je vidět, že tvůrci měli dobré atmosférické nápady (například sloupy světla dopadající z větracích šachet do tunelu), ale provedení je nic moc.

Podle toho, jestli jste fixovaní na rychlost nebo na to vysvačit na cestě každou muldu, si můžete zvolit mezi režimy Race, Freestyle a Combo. U každého je bodové hodnocení odlišné - buď se vám sypou tisícovky za to, na jaké dojedete pozici, nebo za předvedené letecké figury. Na tratích jsou pochopitelně různé zkratky, jednodušší a složitější alternativní části tratí, ale o tom se netřeba rozepisovat, to už je dneska standard, stejně jako siouxský náčelník v každé druhé české rodině.

A teď problémy, které způsobily bodové hodnocení 6 a které spolu úzce souvisí: ovládání je těžce arkádové. Ovšem ne arkádové tím správně našlápnutým způsobem, který vám zprostředkuje zběsilejší jízdu, ale arkádové tím nesprávně nejfádnějším stylem.

V podstatě stačí jenom držet palec na plynu a občas upravit směr jízdy. Ideální pro mírně retardovaného šimpanze či gorilku.

A od toho se odvíjí další trabl - je to nuda. I když prostředí jsou zajímavá, i když je tu dost bonusů a v průběhu hry se vynořujících vychytávek, stejně z *Freestyle Motocross McGrath Vs Pastrana* nemáte ani náhodou pocit rychlosti a brutální jízdy. Což bych řekl, že je u terénní závodní hry docela podstatná chyba. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nic, před čím by člověk zůstal stát v němém úžasu.	5
HRATELNOST:	Bezbarvá, plochá, nevyvolává žádné emoce (kromě pozvolné ospalosti).	5
ŽIVOTNOST:	Základní záchranná síť podpůrných vychytávek tu je.	7

CELKOVĚ
Pouze pokud máte opravdu krutý, motokrosově jednostopý absťák a nehráli jste v poslední době žádnou špičkovou závodní hru (abyste nemohli srovnávat).

6 Z DESETI





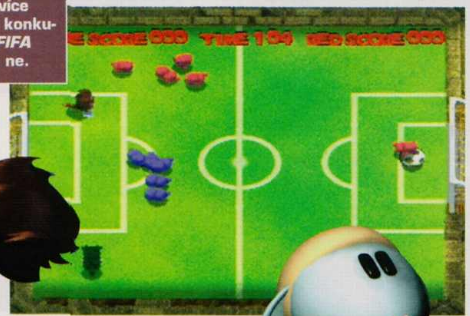




Žeňte stádo. V *Sheep* se staráte o stádo chlupatých zvířat. Nebo tu jde spíš o lidskou vychytralost? Ať je to cokoliv, není to legrace.



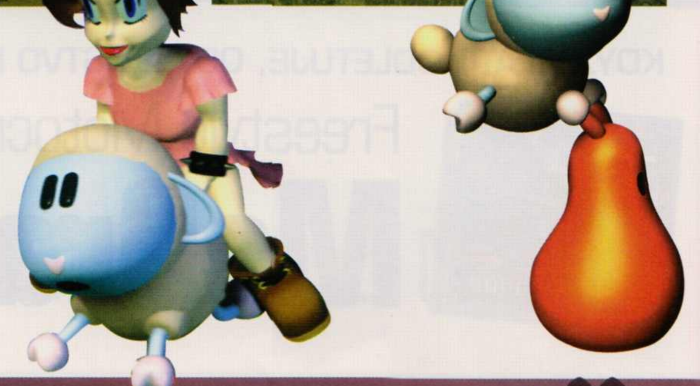
Střihač za útoku. Že by se režim pro více hráčů stal konkurencí pro *FIFA* a *ISS*? Asi ne.



HUŇATÝ ZÁZRAK, NEBO BLÁZNIVÝ NESMYSL?



Sheep



“Takhle komplexní hra by vás měla zasvěcovat postupně.”

FAKTA

VYDAVATEL:	**Empire**
VÝROBCE:	**Mind's Eye**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
ANGLIČTINA:	**Nenáročná**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

LEMMINGS
Jedinečný nestárnoucí hlavolam ze staré školy.

Octnete se v kůži hlavního pastýře (jeden ze dvou lidí nebo dvou psů), jehož úkolem je běhat kolem skupiny huňatých oveček a dostat je z místa A - krásná poklidná pastvina - na místo B - korba náklaďáku. Všechno vám bude znesnadňovat doprava (vznikají zácpy), voda (vznikají povodně), kombajny (které se rozbíjejí), vlna (která se ničí) a stříhací stroje (které se ucpávají).

Až potud to připomíná *Lemmings*. Místo abyste ale ovcím přidělovali zvláštní schopnosti, volíte si na začátku úrovně plemeno. Ovce Pastoral se drží při sobě, Factoral se snadno vyplaší, Long Wool přitahuje hluk a Neogenetic, zdá se, trochu lépe zvládají cestu po silnici. Vy musíte namíchat a přidělit tato čtyři plemena do čtyř podúrovní každé mise. Bohužel tu funguje jedině metoda pokusu a omylu.

Sheep je elegantně zpracovaná hra, které nechybí kouzlo, humor ani občasné podivnosti - jako třeba když své stádo provedete „převlékacím strojem“, který vám ovečky surově nacpe do vlněných obleků, abyste je dostali kolem uslintaných hlídacích psů - to je ale bohužel asi tak všechno.

Zábavnost *Lemmings* spočívá v pocitu, že v bitvě mozku proti šíleným designérům hrajete hlavní roli a klestíte si cestu zdánlivě neprůchodnými úrovněmi, které si můžete prohlédnout, dříve než se do nich pustíte. Hledání řešení úrovní v *Sheep* je naproti tomu mnohem náhodnější a zdlouhavější - není možné žádné předchozí plánování a chybí i pocit postupu. Octnete se prostě v temnotě, a i když sem tam najdete nějakou vítanou stopu, takhle komplexní hra by vás měla zasvěcovat postupně.

Hlavní problém je v tom, že k úrovním chybí jakýkoliv úvod (nebo aspoň předehra). Často si ženete stádo jen sotva správným směrem a najednou se před vámi objeví něco jako plot, silnice nebo zeď a vy musíte z cesty uhnout. A protože časový limit nedává příliš velkou toleranci, znamená to buď celkový neúspěch, nebo nasazení šíleného ďábelského tempa. Některé z pozdějších úrovní jsou tak zákeřné, že se vykašlete na hledání cesty a budete v kritických místech převádět jednu ovci za druhou. Prostě peklo.

V malých dávkách může být tenhle hlavolam zábavný (a farmáři na ovčích farmách se mohou něco přiučit), ale jinak vám bude připadat jako zmatená vzpomínka na hru, která už byla v minulosti lépe zpracovaná. ■

Andy Lowe

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Sekvence jsou skvělé, ale jinak příliš kostrbatá.	4
HRATELNOST:	Přiměřená, ale chybí jí návykovost *Lemmings* nebo *Worms*.	6
ŽIVOTNOST:	V některých místech je až příliš obtížná.	4

CELKOVĚ
Statečný pokus o vytvoření nové hry typu *Lemmings*. Podařilo se vytvořit podobný styl humoru, hru ale kazí zastaralý vzhled a nepřiměřená křivka učení.

6 Z DESETI



Kolize? No jak jinak. Jízda po bahnité trati a boj s mnoha soupeři ani nic jiného přinést nemohou.











Bacha, jezdí se na prašném povrchu. Celkem můžete vybírat zhruba z 20 okruhů, ale i tak se *Championship Motocross 2001* trochu opakuje. Kamenem úrazu jsou příliš krátké trati a příliš jednoduchá hratelnost.

RICKY, SEČ MACHR, FAKT SEŠ MACHR, ZA TO DÁM RUKU DO OHNĚ!



Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael

„Hra staví na nadšení a šílené rychlosti."

FAKTA

VYDAVATEL:	**THQ**
VÝROBCE:	**Funcom**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
MOTO RACER WORLD TOUR
Kouzelník na dvou kolech.

Motokros je jedním z těch několika málo sportů, které nabízejí stejně skvělou zábavu, když se na ně díváte, jako když je skutečně provozujete. A vezmeme-li v potaz všechny ty skoky, ostré zatáčky i důraz kladený na prezentaci, měl by být motokros ideálním tématem pro videohru. Pravda, poněkud neohrabaná řada *Jeremy McGrath* od Acclaimu nás poučila o něčem úplně jiném, ale i tak je nejnovější stroj Rickyho Carmichaela od THQ vykročením správným směrem - byť k touženému cíli zbývá ještě dlouhá cesta.

Naštěstí *Championship Motocross 2001* funguje hlavně a především jako arkáda a teprve pak jako motokrosový simulátor. Oněch zhruba 20 okruhů slouží k tomu, aby bylo předvedeno, jak hladce a rychle hra běhá, zatímco ovládací systém je naprosto jednoduchý - hráči prostě a jednoduše řídí směr, přičemž se snaží využít mnoha vysokých skoků k tomu, aby se vznesli co nejvýše nad dychtivě přihlížející davy. Negativní stránkou tohoto odlehčeného přístupu je poměrně omezená hratelnost - ale i tak vám toto bohatě vynahradí čiré nadšení a šílená rychlost, takže si fakticky nemůžeme stěžovat.

Na této kostře hratelnosti je nabaleno habaděj herních režimů, z nichž některé jsou podařenější než ty ostatní. Celkem tu najdete na 29 závodníků - včetně přeslavného Rickyho - a co se kubatur týče, jsou tu jak 125, tak 250, na kterých závodíte v téměř skutečných soutěžích a závodech. Rovněž tu najdete celkem nepovedený režim Freestyle, v němž si hráči můžou střihnout nějaký ten trik, ale trvá to zatraceně dlouho. Kariérní režim je oproti tomu mnohem povedenější.

V žánru, v němž je hloubka stejně řídkým jevem jako prázdná nádrž, se kariérnímu režimu podařilo skloubit závodění s příležitostmi k uzavření lukrativních sponzorských smluv a následně i získání pořádného balíku.

Takto postavená hratelnost à la Jekyll a Hyde dokonale vystihuje *CM2001*. Jakožto arkádová závodní hra jde tenhle titul po důvěrně známých kolejích. Okruhy jsou vynikající, obtížné, leč stále je sužují problémy, které trápily motokrosové hry od samého začátku. Proč například obklopuje trať neviditelné silové pole? A jaký má význam ukazovat jako strašlivou bouračku pouhé naražení do balíku slámy? Stejně tak i masivní soundtrack zní otřele, na druhou stranu alespoň zakryje nepříliš povedené zvukové efekty samotných motorek.

A tak nám jako nejpozitivnější bod téhle hry zbývá nadupaná hratelnost, přičemž pan Carmichael s největší pravděpodobností tímto titulem nezíská takovou slávu jako Colin McRae, ale i tak pobaví - byť jen na chvíli. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Šlape jako dobře promazaný píst.	**7**
HRATELNOST:	Důvěrně známá arkádová záležitost.	**6**
ŽIVOTNOST:	Kariérní režim dodává hře na hloubce.	**6**

CELKOVĚ
Nejlepší z těch povedenějších motokrosových her. Hratelnost dokáže nabídnout okamžité uspokojení a navíc ji dobře vyvažuje kariérní režim, který dodává parádně hratelnému, leč trochu mělkému titulu úplně nový rozměr.

6 Z DESETI





Několik sudů na procvičení mozku: je to tak trochu *Minesweeper* pro generaci odchovanou 3D, který nabízí spoustu úžasných explozí.







Klaunovy slzy. Navzdory žoviálnímu vzhledu hlavního protagonisty jsou výbušné sudy zatraceně nebezpečné.



RYCHLE! KRYJTE SE! PYROMAN ŘÁDÍ!



The Bombing Islands

> „Skvěle jednoduchý nápad pro hru, který se ukázal jako přitažlivý."

FAKTA

VYDAVATEL:	Kemco
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

LANDMAKER (PSM28 9/10)
Tak trochu pravý opak Bombing Islands - člověka má pocit, že dělá něco konstruktivního.

Některé z těch nejkratších povídek vyjdou nejdelší filmy. Vezměte si třeba *2001: Vesmírnou Odyseu*. Ta svou životní pouť začala jako krátká povídka s názvem *The Sentinel*, ale nakonec ji Arthur C. Clarke předělal do přeslavného filmu - a teprve pak z ní udělal román. Když se zaměříme na hry, pak by to mělo znamenat, že z takového *Tetrisu* by se stala střílečka v první osobě o ruském tajném agentu, jménem soudruh Sergej Kvádr.

The Bombing Islands možná není tak jednoduchým natažením příliš jednoduchého formátu, ale i tak je to navázání na klasickou pécéčkovou zabíječku času *Minesweeper* (s příchutí brilantní řady *Bomberman* od Hudsonsoftu). A všichni, kdo nestrávili posledních dvacet let někde na Pobřeží slonoviny, jistě moc dobře vědí, že *Minesweeper* je hra, jež je součástí operačního systému MS Windows. Hráči musejí odpalovat výbušniny ukryté ve zvláštní mřížce, aniž by přitom způsobili detonaci jiných bomb. *The Bombing Island* je hra zaměřená přesně opačně, nicméně vyžaduje srovnatelné myšlenkové pochody.

Vy se máte zhostit role kemcovského maskota Kida Klowna a vaším úkolem je odpálit bombu, jež - teoreticky - má spustit řetězovou reakci, která nakonec zničí všech zhruba 120 tropických ostrovů, zde znázorněných prostřednictvím trojrozměrných mřížek. Pokud bombu i sudy rozmístíte na správná místa, můžete snadno ovládnout celý ostrov - tedy vyjma čtverečku, na němž stojí sám Kid Klown. Trik ovšem spočívá v číselných hodnotách výbušných sudů. Jejich výbušný rádius je omezen určitým počtem čtverců v mřížce, a tak záleží na tom, kam jste sud umístili - výsledná exploze buďto zasáhne i ostatní sudy, nebo nikoli. V pozdějších úrovních se setkáte s komplikovanějšími mřížkami, v nichž dochází k různým deformacím výbušného materiálu.

Co se her jako takových týče, je to nápad brilantně jednoduchý. Člověka to hned chytne, ale že by to bylo něco intelektuálně zajímavého, to tedy ne. A i když je pravda, že v prvních úrovních najdete celkem primitivní hádanky, obtížnost se zvyšuje hodně strmě, takže si nakonec dáte po každé vybuchnuté úrovni docela rádi pauzu. Jenom se nenechejte zblbnout odzbrojujícím vzhledem bodrého, červeno-nosého týpka. *The Bombing Islands* má skutečně strmou křivku, a tak zda tuto hru oceníte, bude nakonec záležet na tom, zda si rádi namáháte svůj mozeček, či nikoli. ■

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Celkem primitivní, ale Kid Klown je roztomilý.	5
HRATELNOST:	Snadno se to hraje, ale je strašně těžké to dohrát.	6
ŽIVOTNOST:	Spousta ostrovů - tedy pokud vás to vezme.	6

CELKOVĚ
No, určitě je to dobrý nápad, jenže mnoho lidí odradí strašlivá náročnost. Dokonce by šlo říct, že všichni, kdo nemají příliš kladný vztah k algebře anebo nejsou členy Mensa klubu, mají zatraceně malou šanci.

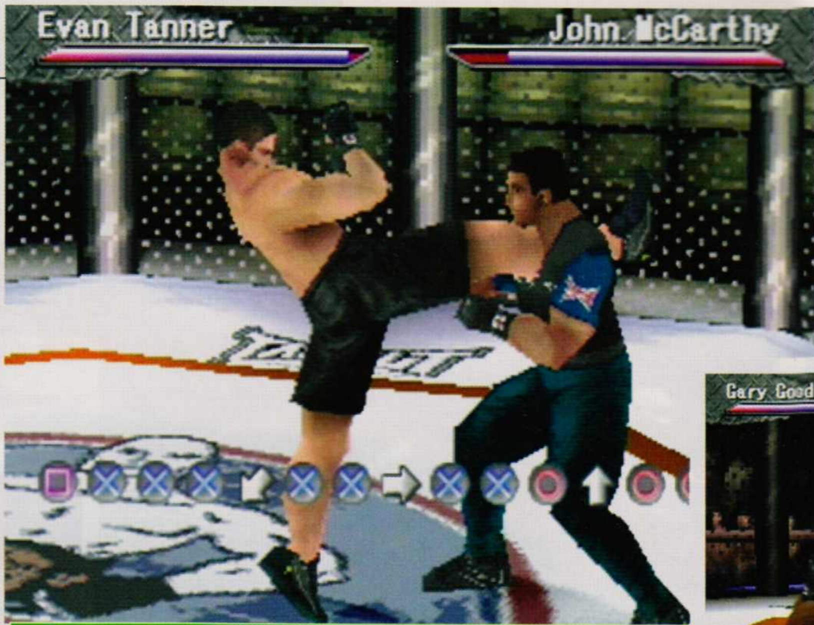
6 Z DESETI



Připadá vám málo zákeřný? Tak si zkuste udělat svého vlastního.







Co se stane dalšího? Nechte si od nás poradit, naše zkušenosti jsou totiž draze vykoupené - váš protivník vám prostě a jednoduše půjde po rozkroku. Fakt.





KOPNOUT! PĚSTÍ! JO, *PSM* DOSTALO DALŠÍ NAKLÁDAČKU.



Ultimate Fighting Championship

„Zápasníci si to rozdávají za použití nejrůznějších bojových stylů."

FAKTA

- VYDAVATEL: **Ubi Soft**
- VÝROBCE: **Opus**
- DATUM VYDÁNÍ: **V prodeji**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15 a více**
- POČET HRÁČŮ: **1 až 2**
- ANGLIČTINA: **Nepotřebná**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
WWF SMACKDOWN! 2
(PSM33 9/10)
Nejlepší wrestlingová hra.

Z e rvaček na školních dvorech by měli udělat oficiální sportovní disciplínu. Lidi by jistě rádi dali velké prachy za to, aby se mohli dívat, jak se rvou dva školáci a přihlížející dav je povzbuzuje: „Dej mu! Vraž mu ji, hajzlovi!" Cožpak je něco brutálnějšího než rvačky malých kluků? No, možná. *Ultimate Fighting Championship* je nejvýznamnější disciplínou na světě, která mísí nejrůznější bojové styly. Ve skutečném *UFC* se bojuje na plný kontakt ve volném stylu, což znamená, že soupeři používají ten bojový styl, který jim nejvíce přirostl k srdci.

Hra od Ubi Softu nabízí na 22 skutečných zápasníků *UFC* a pokouší se do herní podoby přenést tento až zběsile brutální sport. A protože *UFC* je fakt skutečná věc, a nikoli jen nějaká přiblblá pantomima, v níž hrají hlavní roli směšně naolejovaní svalovci, hratelnost ani zdaleka nepřipomíná wrestling. Na druhou stranu však ani tradiční bojovku. Výsledkem je celkem nezáživná kombinace těchto dvou žánrů.

Základní hra pro jednoho hráče po vás vyžaduje, abyste si vybrali svého hráče a doslova si promlátili cestu na samotný vrchol. Souboje jsou krátké a brutální, přičemž co se strategie týče, jde jenom o to soupeře nějak převálcovat. Zlatým hřebem večera je scéna, kdy jeden zápasník sedí na druhém a zuřivě ho pěstí mlátí do obličeje. Celkem je tu údajně na 3.000 chvatů, 1.200 kombinací, a to ve 30 různých disciplínách bojového umění - včetně, pokud jinak nedáte, tradičního zápasu. A tak si můžete být zcela jisti, že cesta k úspěchu v šampionátu povede vždy jinudy.

Ano, hru si totiž jistě zahrajte víckrát než jednou. Ne snad proto, že by byla neodolatelná, nýbrž kvůli tomu, že pokud prohrajete jeden jediný souboj, musíte začít úplně od začátku. A dokonce i když se dostanete až na samotný vrchol, musíte svůj titul obhajovat proti vyzyvatelům ze všech stran. A to je tak v režimu pro jednoho hráče všechno. Můžete si sice postavit úplně vlastního hráče, ale o hloubce, jakou vidíme třeba ve *Smackdown! 2*, si můžeme nechat jen zdát. Režim pro více hráčů je přirozeně mnohem větší zábava a je tu i slušný turnaj pro 16 zápasníků, nicméně jinak je *UFC* celkem průměrná bojová hra.

Ačkoli repertoár chvatů je poměrně úctyhodný, tlačítková komba jsou si podobná jak vejce vejci. Jejich provedení se u jednotlivých hráčů liší, to je sice pravda, ovšem i tak vám k vítězství postačuje pouhých několik poklepání. A stejně „placaté" je to i po vizuální stránce. Animace je celkem v pohodě, ale zápasníci jsou příliš hranatí a neohrabaní.

Tak či onak, i kdyby to bylo úplně skvělé, člověka prostě po chvíli omrzí hra, která oslavuje údery na ledviny. ■

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Celkem průměrná a ošklivější, než je záhodno.	5
HRATELNOST:	Spousta chvatů a bojových stylů, jenže to jaksi nestačí.	6
ŽIVOTNOST:	Režim pro více hráčů je dobrý, ale pro jednoho ubohý.	5

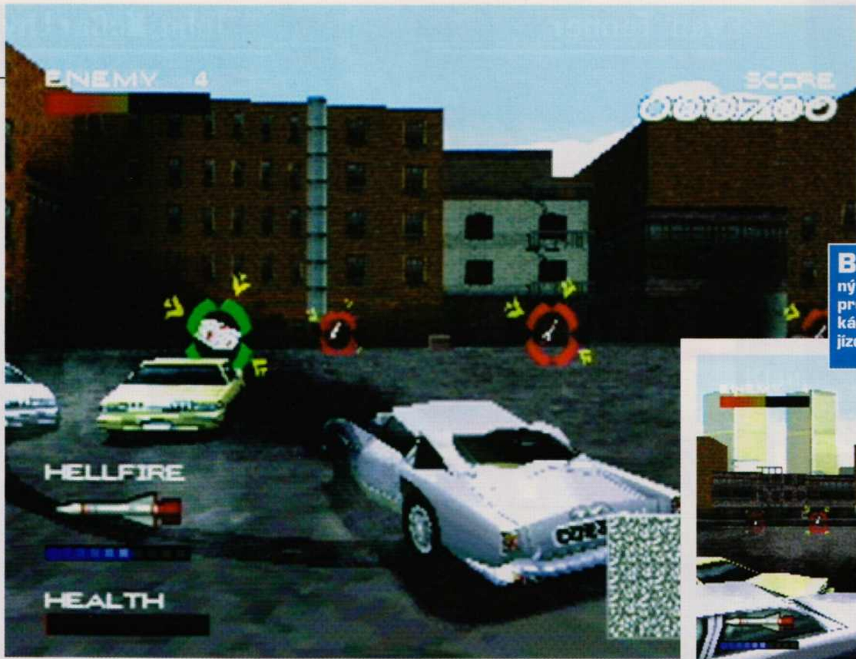
CELKOVĚ
Hra se pokouší kombinovat svět zápasu a bojovek. Ne že by to byla hra úplně strašlivá, je docela fajn, tedy hlavně v režimu pro více hráčů, ale že bychom ji mohli doporučit, to tedy zrovna ne.

5 Z DESETI



Že neuhodnete, v jakém filmu to zelené autíčko hrálo. Byl to...





Bondův Aston, jinak považovaný za naprostý vrchol automobilového průmyslu, se řídí jako cihla na kolečkách. A to je u hry, jež vyžaduje precizní jízdu, hodně špatná věc.



BOND, RYCHLÁ AUTA, ZAJÍMAVÉ VĚCIČKY. CO BY SE NA TOM MOHLO ZKAZIT?



007 Racing

„Celé je to o tom vybrat si nějaký úkol a ten s větší či menší

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	Eutechnyx
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Veteráni mezi pařany si jistě budou pamatovat hru *Spy Hunter*, v níž sice hrála prim auta, ale jinak šlo o všehochuť. Akční honičky, závodní simulátor a v první řadě střílečka. Auta totiž byla vybavena samopaly a kulomety, takže jste své nepřátele mohli vyřídit naprosto jednoduše, přičemž po nich zbyl jen oblak kouře. Za všechna ta léta tento vpravdě bondovský aspekt ustoupil realistické fyzice, lepší grafice a licencovaným vozům.

Až nyní se konečně objevila vývojářská firma se solidní bondovskou licencí, která ve střílečkách trochu zaneprázdněného Bonda převedla do mnohem filmovějšího ladění, kterému dominují rychlá auta, šílené vynálezy a mohutné exploze. Ale - jakkoli se vám to může zdát nepravděpodobné a bizarní - lidem od Eutechnyxu se tenhle skvělý nápad podařilo zkazit.

Nejdříve to dobré. Nuže, na rozdíl od *Drivera 2* zde není kladen důraz na menší rychlost a větší volnost, nýbrž na větší rychlost a menší volnost. Celé je to o tom přijímat úkoly a následně je plnit. Což o to, o tom vlastně celý Bond je - chlapík, který to vždy nějak dokáže zaonačit.

Mise samotné jsou různorodé a dobře postavené, přičemž požadavky na řidičské i střelecké schopnosti postupně vzrůstají. Úkoly jsou stručně prezentovány ve stylu *Medal Of Honour* poté, co jsou jasně znázorněny v poměrně kvalitních střihových scénách, do nichž hlasově přispělo i několik herců z filmu *Jeden svět nestačí*, jmenovitě Judi Dench a John Cleese.

Hra se nechává inspirovat celou škálou bondovek a objeví se zde i většina vozů (Aston Martin, BMW), vynálezů (kouřová okna, olejové skvrny, neprůstřelná skla) i zbraní (samopal-předovka, střely Hellfire a Stinger, granátomety) - prostě tak, jak to má být.

Replay mise je věc důvěrně známá, leč přesto vítaná. Poté, co strávíte bůhvíjakou dobu pohybem po zrádných horských stezkách, ničíte malou armádu nepřátel, transportéry sundáváte dobře mířenými Hellfiry, docela potěší, když se člověk může jen tak v pohodě opřít a svůj úspěch si náležitě vychutnat, a to s aureolou srovnatelnou se stylem takového *Drivera* a hned z několika úhlů najednou.

Nicméně uvážíme-li, že stojíme na prahu revoluce jménem PS2, je škoda, že vývojáři stále chrlí hry, které vypadají přinejmenším tři roky staré. *007 Racing* vypadá prostě strašně - animace plná chyb, nic moc postavy, nepovedené textury, náhle vyskakující předměty a taky poněkud nepovedená detekce kolizí. Hra působí dojmem, že byla původně zamýšlena pro PS2 a jenom kvůli smlouvě ji bylo třeba vychrlit dříve.

Totéž platí i o zvuku - některé zvuky jsou jasné a hlasité, dokonce až do takové míry, že kvůli hlasitosti dochází k distorzi, zatímco jiné, povětšinou ty sdělující důležité informace, jsou redukovány na sotva slyšitelný šum, zcela se ztrácející v okolním hluku. A jelikož tohle je přesně ta chyba, které si sebehorší betatester všimne na první pohled, je s podivem, že chyba nebyla před vydáním napravena.

No dobře, různorodost je fajn, ale někdy, zejména pokud hra zrovna neodpovídá vašim představám, je méně více. Jednotlivé mise jsou bohaté na různorodé prvky, ovšem praktický design nikdy úplně nedokáže dostát velkému nápadu. Například máte jen velmi málo příležitostí po-

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DRIVER 2 (PSM32 10/10)
Podobné závodní šílenství. Bez zbraní a hraček, ale s lepší hratelností.





Pustil by se někdo se zdravým rozumem (kromě Bonda) se svým Astonem do pasti plné výbušnin? Nasadit štít, Moneypenny!





Je to Pierce, ale ne tak docela. Kvůli právním sporům nemohla EA použít pravého Brosnana, ale jeho „dvojníka".



mírou improvizace splnit."

užít olejové skvrny nebo kouřová skla - je totiž daleko snazší všechno předjet nebo vyhodit do povětří. Navíc, pokud náhodou projedete druhou částí první mise, aniž byste na počátku zachránili dámu, která vás má kontaktovat, musíte začít celou věc hezky od začátku. Jinak dostanete spoustu k šílenství dovádějících rad o tom, jak si dávat bacha na auto a jak je třeba doplnit munici, leč ani jedno upozornění, abyste se vrátili pro tu zatracenou holku. Hra zkrátka klade hodně důrazu na obecný arkádovský chaos, ovšem nikdo se nenamáhal dohlédnout na funkčnost té nejzákladnější hratelnosti.

Je to tragické, ale *007 Racing* byl skvělý nápad zmařený neodpustitelně odfláknutým provedením a strašlivě zastaralým herním enginem. ■

Andy Lowe



Power-upy jsou důležitou součástí hry, ale vypadají jaksi bezprizorně. Obrovská lékárnička uprostřed silnice je naprosto nepřijatelná.

JAK...
PŘEJET HRANICE

Hranice se vám silně připomenou hned v první misi. A zde je návod, jak si s nimi poradit - pochopitelně při zachování stylu i obratnosti.



Jeďte kupředu a sejměte chlápky se samopaly. Pak prostřelte bránu pomocí Hellfire a naberte Cherise a střely Stinger.



Až budete venku, prostřelte bariéry zase pomocí Hellfire a prokličkujte si cestu mezi výbuchy.



Zatočte doleva a najijte svou Hellfire do tanku - pak se kolem něj prožeňte do rozlehlého prostoru s helikoptérou. Oddělejte pistolníky a jeďte až na konec, pak se otočte a rychle vycouvejte. Jakmile bude Stinger zamířen, vystřelte a sejměte helikoptéru. Pak pomocí čtyř dalších Hellfire odpalte nový pohyblivý tank a jeďte dál, přičemž se snažte dosáhnout co největší rychlosti, abyste přeskočili propast.



Až se k vám přiblíží džípy, projeďte kolem nich a hoďte jim do cesty olejovou skvrnu. Na konci tunelu přeskočte přes hranici a nastupte - trochu bizarně - do helikoptéry, v níž úroveň dokončíte.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

- ■ GRAFIKA: Velmi špatná, ošklivá, plná chyb, nepřesná, někdy až skoro 16ti bitová. **3**
- ■ HRATELNOST: Místy je to zábava, poněvadž mise jsou dobře udělané řemeslně. **5**
- ■ ŽIVOTNOST: Přímo úměrná vaší vůli anebo bezbřehému obdivu k Bondovi. **5**

■ CELKOVĚ
Tahle hra se mohla stát klasikou. Nicméně takto nepovedený titul námi ani v nejmenším nepohne, natož aby s námi otřásl. Kdyby se tak další bondovky mohly ujmout lidi od Reflections...

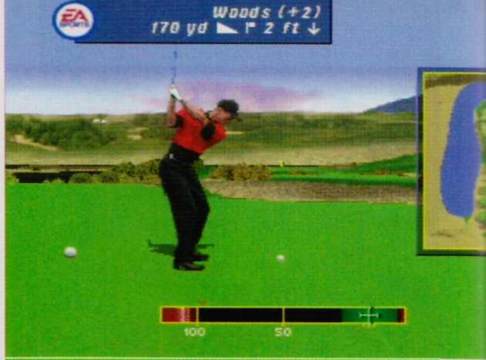
5 Z DESETI



Odpal: Když při „čtení" povrchu greenu zmáčknete ◎, bude krajina vystupovat a klesat jako minihra v *Populous*.







Zmáčkněte křížek, hodnota na ukazateli začne stoupat, zmáčkněte křížek znovu, ukazatel se zastaví. Zmáčkněte křížek potřetí a odpálíte míček. O nic víc tady bohužel nejde.



PAR NEBO BOGEY?



Tiger Woods PGA Tour Golf

„Nedaří se dotáhnout žánr ani o krůček dál, než už se dostal."

FAKTA

- VYDAVATEL: EA
- VÝROBCE: In-house
- DATUM VYDÁNÍ: V prodeji
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: Žádné
- POČET HRÁČŮ: 1 až 2
- ANGLIČTINA: Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
PRO18 WORLD TOUR GOLF
S tímhle simulátorem si pořádně užijete, než ho pokoříte.

Tiger Woods je možná nejlepším hráčem golfu, který kdy vstoupil na trávník, a také muž, který jednou rukou změnil hru ze suché zábavy pro postarší páprdy v mladý svěží sport. Pouze přidáním jeho jména k názvu golfových her (*Tiger Woods'99 PSM12 7/10*, *Tiger Woods 2000 PSM24* 5/10) se ale žánr nedostal ani o krok dál, než byl předtím.

PGA Tour Golf je poslední oběť, která podlehla smrtícímu polibku Tiger Woodse. Hned jak se dostanete na obrazovky voleb, začne vás ovládat onen nepříjemný pocit, že už jste to někde viděli. Pozdraví vás možnost vybrat si z režimů Career (kde nejprve hrajete kvalifikaci a pak soutěžíte v PGA Tour), Practise, Stroke, Skins, Match a Tournament. Od té chvíle už je *Tiger Woods* mrtvým dvojčetem ostatních golfových „seriozních simulátorů", z nichž se ani jediný nerovná *Everybody's Golf*.

Hratelnost se motá kolem toho, že s pomocí trojúhelníkového tlačítka, které vám umožní letmý pohled dopředu, zaměřujete místo, kam se chcete trefit, a pak podle ukazatele dole na obrazovce zadáváte sílu úderu a přesnost, s jakou chcete míček zasáhnout. Úspěšné hraní se tedy omezuje na přesné načasování, abyste stihli dva body na ukazateli dole a zadání menších úprav směru podle toho, jaký fouká vítr (doporučuje se kontrola pomocí kebabů), abyste dostali míček na green, což není až tak složité.

Všechno se odehrává na různých hřištích, mezi nimiž nechybí Scottsdale, Poppy Hills a Badlands (asi nejnepříhodnější název pro golfové hřiště, jaký kdy mohl někoho napadnout), která jsou zpracována s u EA tradiční přesností. Pozadí je příjemné, i když jsou tu hodně znát pixely, a vyzařuje onu uvolněnou venkovskou atmosféru.

Pokud vám k pocitu pohody nestačí zelené trávníky a šumící cedrové stromy, pak můžete využít slušnou volbu Ambience. Doporučujeme ji ale jen v případě, že se ve vašem pojetí „prostředí" objevuje lomoz dopravy na dálnici nebo letka tryskáčů, která přelétne po nebi.

Nakonec se greenem nese smích přihlížejících diváků, kteří propadli veselí poté, co se vám podařilo zkazit míček. Vy byste se nejraději vypařili, ale chcete se ctí dokončit, a tak svou devítkou máváte, jako kdyby šlo o život. A teď by to chtělo nějakou narážku na *Tiger Woods PGA Tour Golf*. ■

Nick Ellis

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Tak tak pod par.	6
HRATELNOST:	Příliš jednoduchá, příliš hloupá.	5
ŽIVOTNOST:	Vidina peněz a multiplayer se o ni postarají.	7

CELKOVĚ
Tiger Woods je průměrný pokus. Hratelnost nenabízí nic nového, je příliš jednoduchá a ani zdaleka tak zábavná jako *Everybody's Golf*.

6 Z DESETI

TAKOVÝ NÁZEV, JAK BY TO JEN MOHLO MÍT NEÚSPĚCH?



Hello Kitty's Cube Frenzy



Cube Frenzy se vyznačuje značně japonským pojetím - člověk se snaží postavit nějakou chodbu či cestu a najednou zjistí, že mu chybí jedna podstatná položka.



FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	NewKidCo
DATUM VYDÁNÍ:	Leden
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Postavička od Sanrio Corporation není ani zdaleka v naší zemi široce známá, nicméně jinde na světě se tahle velkohlavá kočka těší postavení velké hvězdy, hlavně mezi dětmi.

No a na vás je tuhle roztomilou kočičku provést několika úrovněmi, přičemž musíte náhodně sbírat různé předměty, jako třeba košíky s ovocem nebo kolečkové brusle - jenom tak se Kitty může dostat domů. Jednotlivé věci jsou rozprostřené po celé úrovni a vy musíte pohybovat různě zbarvenými bloky (něco na způsob *Tetrisu* nebo podobné puzzle založené videohry), s jejichž pomocí stavíte mosty či cesty, jež nakonec umožní naší malé kočičce dosáhnout svého cíle. Její plány se pokoušejí zmařit tři hajzlíci jménem Badtz-Maru, Pandaba a Hanamara, kteří se vám pletou do cesty a sami vychylují kvádry z cesty.

Hlavním problémem hry je ovládat zároveň padající bloky (R1 R2 L1 L2) i Kitty (←→↑↓) jako takovou, což vyžaduje bystrost mysli i hbitost prstů.

A je velká škoda, že kvůli nedostatku různorodosti celá záležitost záhy působí dojmem, že se tak trochu opakuje. Nicméně nutnost kombinovat intelekt s manuální zručností zajistila *Cube Frenzy* větší hloubku než většina nudných titulů orientovaných na děti. ■

Nick Ellis

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Vícebarevné šílenství.	7
HRATELNOST:	Překvapivě složité.	6
ŽIVOTNOST:	Domů to má naše Kitty ještě zatraceně daleko.	7

CELKOVĚ
Cube Frenzy je plná barev i roztomilé grafiky a navzdory tomu, že je zaměřena na poměrně mladší paňany, nabízí celkem pobavení pro příznivce hádankově založených titulů. A tak se proboha nenechte odradit absencí sapiků či závodních aut...

7 Z DESETI

ZLATOKOPOVÉ HLEDAJÍ MĚSTO PLNÉ ZLATA.



Gold And Glory: The Road To El Dorado





Tak trochu spiknutí. Hlavní protagonisté, Tulio a Miguel, dva největší zločinní komplici.

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Revolution
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Ano, *El Dorado* je tu. I když ne tak úplně. *El Dorado* je celkem originální disneyovský film, v němž jsou hlavními protagonisty Tulio a Miguel, dva šarlatáni, které zajímá pouze to, jak vydělat co nejvíc peněz - to je jejich věčným a nekonečným cílem. I hra je doslova prošpikována sekcemi z filmu a vlastně i celá začíná tím, jak se dvě hlavní postavy chystají vyrazit směrem k El Doradu, přičemž vše se odehrává ve stylu adventury formátu point-and-click.

Dialogy nejsou nikterak bohaté a ani samotná prostředí nejsou často víc než pracně vypracovaná pozadí pro činy naší povedené dvojice. *El Dorado* je tak vlastně častokrát nevědomky legrační - míra kontroly nad postavami vám nejprve připadá legrační, ale po chvíli vás to celé začne štvát. Ale způsob, jakým tito dva chlapíci spolupracují, je fakt zábavný.

El Dorado je tak trochu zjednodušená verze sofistikovanějších titulů typu *Broken Sword* a jako takové vypadá docela dobře. Hra si přirozeně vypůjčuje ze standardní struktury podher, které si člověk s tímto druhem adventury spojuje už jaksi přirozeně, byť samotná AI je někdy hodně podivná.

Děj působí dojmem, jako by byl až příliš řízený, a chybí zde podstatná dávka myšlení, aby ze hry byla skutečně zralá adventura - nicméně na zajímavé hádanky se jistě chytí nejedno dítě. ■

Lee Hall

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Docela zajímavá, byť postavy samotné se pohybují docela nepřirozeně.	7
HRATELNOST:	Docela jednoduchá point-and-click adventura.	4
ŽIVOTNOST:	Zprvu to je komické, časem se i komedie ovšem okouká.	4

CELKOVĚ
Ani excelentní grafika nemůže zakrýt pouze průměrnou hratelnost. I rozvinutí děje je rozumné, nicméně nikdy vás to nechytne jako opravdová adventura. Tohle je cesta, po níž člověk prostě nechce jít.

5 Z DESETI

NEPOVEDENÉ KACHNY!



Donald Duck: Quack Attack

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Disney Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

D*onald Duck: Quack Attack* je hra sympaticky zábavná a jednoduchá, bohužel ji sráží dolů naprostý nedostatek inovace. Staré a okoukané prvky jsou zde promíchány s postupem ve stylu *Crashe Bandicoota*, což není moc originální a při konkurenci, která v žánru panuje, nestojí neoriginální titul ani za řeč.

Krajinky jsou naprosto okoukané, nepřátelé nezajímaví a jednotvární, a jako by to nestačilo, celá věc je založena na premise cestování v čase. Jak se tak touláte dál, sbíráte hvězdičky (je jich tu 100) a ty vám získávají extra život. Jakmile se vám podaří dokončit čtyři podúrovně a po cestě posbírat různé věci, ocitnete se tváří v tvář bossovi na konci úrovně. Zní vám to důvěrně známé? Vývojáři od Disney Interactive se prostě ani neobtěžovali udělat s licencí něco nového, neotřelého. Takže vás čeká starý Donald se svým žvatláním a vtípky, i když je třeba říci, že jako hlavní protagonista vypadá fakt skvěle. Jenže herní světy jako takové oblíbený animovaný seriál příliš neevokují, což uškodí přitažlivosti hry pro disneyovské nadšence. A co je ještě horší, pařany srdcem i duší znechutí nedostatek originality.

Quack Attack je odsouzen k tomu navěky spočinout ve stínu her jako *Rayman 2* nebo *Spyro*. A plným právem, protože naprosto postrádá originalitu a není ani zábavná. ■

Lee Hall



Kačeny. I když Donald je podán poměrně věrně, je škoda, že stejná snaha nebyla vynaložena i na jeho okolí.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Vyhlíží to decentně, ale v žádném případě brilantně.	6
HRATELNOST:	Důvěrně známá stará škola. Nic nového.	4
ŽIVOTNOST:	Příliš snadná na to, aby zaujala skutečné pařany.	4

■ CELKOVĚ
Donald Duck: Quack Attack není nic tak strašného. Hra je to jednoduchá, snadno se hraje a mladší hráče jistě pobaví. Ale pokud jste si nabrousili drápky na titulech jako *Spyro*, pak vám přijde zoufale neoriginální.

5 Z DESETI

I ZE SAMÝCH DOBROT SE VÁM MŮŽE UDĚLAT ŠPATNĚ.



Looney Toones Racing

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Od doby, co se objevila *Speed Freaks*, mají kartingové hry na PlayStation zelenou. Všichni vývojáři doufají, že stačí vysolit nějaké roztomilé vozítko a podaří se jim urvat nějaké ty prachy.

Looney Toones Racing do této linie přesně zapadá. Infogrames vyplázly pořádné prachy za licenci na tenhle roztomilý animovaný seriál, a tak doufají, že tohle je nejrychlejší cesta, jak je dostat zpátky. Bohužel stejně jako u ostatních, i zde se hratelnost dala tou nejokoukanější cestou.

Navzdory tomu, že je tu několik nových legračních zbraní, hra se opakuje jako mlýnek, přičemž nabízí všechny standardní hratelnosti režimy: Championship, Single Race, Challenge a Multiplayer. Jediná věc, jež činí *Looney Toones Racing* zvláštní, je skutečnost, že to je hra až neuvěřitelně snadná.

A tím se dostáváme k tomu nejpodstatnějšímu. Bohužel není totiž ani moc zábavná. Režimy pro jednoho hráče jsou ještě celkem v pohodě, ale režim pro více hráčů, to je naprostá tragédie. U kartové hry je tohle navíc přímo sebevražedné.

Možná kdybychom neznali *Speed Freaks* nebo *Crash Team Racing*, nepřipadala by nám tahle hra tak strašná. *Looney Toones Racing* v člověku vyvolá chuť zahrát si právě je. ■

Catherine Channonová





Šílené - někdy bývá šílenost zábavná, tady bohužel nikoli.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Roztomilá, ale průměrná.	5
HRATELNOST:	Tak unavená, že budete mít co dělat, abyste neusnuli.	4
ŽIVOTNOST:	No, kdyby to šlo, tak by to jistě někdo po jednom dni vrátil.	3

■ CELKOVĚ
Tohle je učebnicový příklad špatného přístupu k vývoji: sežeňte si licenci, vezměte nějaké klišé a máte hru, která chytne malé kluky. Jenže ona nechytne.

4 Z DESETI

JE ČAS PŘIPOMENOUT SI ZNÁMÉ PLASTIKOVÉ SPODKY.



Action Man: Destruction X



Stal se nejpopulárnější akční panenkou na světě a má k dispozici ty nejskvělejší vynálezy, jako bumerang, motorové saně, extrémní skateboardy a závodní motorové čluny.



FAKTA

VYDAVATEL:	3DO
VÝROBCE:	Blitz Games
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Orlí oči se vrátily a veškerou svou sílu a chytrost hodlají použít proti členům spolku, který škodí životnímu prostředí a v jehož čele stojí vrchní zloduch Dr X.

Stejně jako v první hře *Action Man*, mísí se i tady prvky adventury ve třetí osobě a stylu *Grand Theft Auto* na zemi, na vodě i ve vzduchu. Je zaměřena na mladší publikum, takže se v jejím případě o obtížnosti mluvit nedá, ale Blitz alespoň vytvořily atraktivní a příjemně hratelnou hru pro staré nostalgiky.

V každé úrovni na vás čekají čtyři různé mise, v nichž se objeví většina ze známých actionmanovských vozidel, vybavení a nebudou chybět ani náhradní trenýrky, které jsou momentálně hitem v obchodech s hračkami. Kromě toho, že nám předvede svůj šatník, pustí se náš hrdina i do drsného pronásledování - vydá se stíhat zločince, aby je dostal za mříže. Action Man je v podstatě moderní člověk, protože své nepřátele raději zadrží, než aby z nich svou M-16 udělal kaši.

Destruction X je ale bohužel příliš snadná. Je obtížnější udělat chybu v některé misi nebo si nechat vyprchat zdraví, než nedokončit úroveň. Určitě se tu najde spousta zábavy, ale i jednoletá mimina se budou ptát, proč je tak triviální. ■

Nick Ellis

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Krásně nakreslené hračky.	7
HRATELNOST:	Na jednu stranu je jednoduchá, všechno ale zachrání rozmanitost.	6
ŽIVOTNOST:	Záležitost tak na den.	3

CELKOVĚ Přivřeme-li oči nad faktem, že je *Destruction X* stěží víc než hračkou pro mrňouse, nabízí skvělou zábavu a i stroje a vynálezy jsou víc než dobré.

6 Z DESETI

V LOONY TOONES MAJÍ ZASE PROBLÉMY S CESTOVÁNÍM V ČASE.



Bugs Bunny And Taz Time Busters





Trocha basketu. Tihle aztéčtí basketbaloví hráči by proti Michaelu Jordanovi rozhodně neměli šanci.

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Artifical Mind And Intelligence
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Co se to děje s Bugsem a čtvrtým rozměrem? Když jsme ho naposled viděli - v *Lost In Time* (*PSM17* 8/10) - byl zavřený v hodinách pracujících na časoprostorové kontinuitě. Tentokrát se Taz spolčí se svým komplicem a vy budete hrát obě postavičky, které létají časem tam a zpátky, chroupají mrkvičku a hledají nářadí, kterým by opravily svůj časový stroj (ten rozbil nešika Daffy).

Na prozkoumávání máte čtyři období - arabské, vikingské, aztécké a transylvánské, přičemž každé z nich obsahuje několik oblastí. Jak se proplétáte všemi těmi lokacemi, je snadné ztratit orientaci, v postupu se vám navíc snaží bránit všemožní nepřátelé, počínaje opičáky louskajícími kokosové ořechy a konče králíčkožroutkami piraňami. Součástí hry je celá řada miniher, v nichž můžete získat důležité nářadí, bez něhož se nedostanete dále.

Přestože tohle všechno nepředstavuje nejneodolatelnější výzvu, má parádní hratelnost a určitě se při ní nebudete nudit. Největším průšvihem je funkce Look, která vás bude rozčilovat od samého začátku, kdy se budete potřebovat na něco pořádně podívat. S Bugsem a jeho králíčkem si určitě užijete spoustu legrace. ■

Nick Ellis

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jak se dalo čekat, jako z kresleného filmu. Malinko kostrbatá.	6
HRATELNOST:	Monotónnost hlavní linie oživují vedlejší hry.	7
ŽIVOTNOST:	Než projdete rozsáhlé úrovně, máte co dělat.	7

CELKOVĚ Hrát najednou se dvěma postavičkami, z nichž má každá rozdílné, ale navzájem se doplňující schopnosti, je velká legrace a hra se tím značně oživí. Nerozlučná dvojka vás pobaví.

7 Z DESETI

TEXT: Jiří Zídek

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

ARTFUL DODGERS

All About The Stragglers



V minulých měsících začalo být čím dál jasnější, že to, co bylo pro sedmdesátá léta disko, je pro konec let devadesátých garage. Společensky ambiciózní pop? Proč ne? Mainstream? Proč ne? Pro disko tady bylo Joy Division, co se týče garážové scény, pak tu je *Idioteque* od Radiohead. No a do tohoto hukotu najednou vlítne debutní album jedné z nejlepších garážových kapel Artful Dodgers, skupiny, která se svými singly zaznamenala už nejeden úspěch v hitparádách. Proto pokud se vám jejich hity líbily, neváhejte a jděte do toho - jsou zde všechny a nebudete litovat. Sice to není úplně srovnatelné s americkým R&B, ale i tak to je krok správným směrem.

VERDIKT: Garážové umění **7/10**



>>V prodeji>>

PJ HARVEY
Stories From The City, Story From The Sea

Ženu, jež nám v uplynulém desetiletí zprostředkovala výlety do temných stránek duše a citů, konečně někdo dostal do postele. A je to na ní znát. Tohle je album par excellence o sexu a lásce, kdy se slečna Harveyová vydává mezi newyorské mrakodrapy, ukazuje nám svět v odrazu výloh China Townu anebo vulgárních neonových písmenech Times Square. Od klasického rocku (v tom nejpozitivnějším smyslu slova) v singlu *The Good Fortune* až po duet *The Mess We're In* nebo blitzkrieg jménem *Kamikadze* - tahle deska vás prostě dostane. Je to o sexu ve městě, sexu natolik dobrém, že se vám chce dát se se svým objektem touhy do valčíku napříč ulicemi.

Verdikt: Bez temnoty **9/10**



>>V prodeji>>

BONES THUGS N HARMONY
The Collection: Volume Two

Bone Thugs N Harmony vypadají v moderním světě jako nějaký zbytek z dávných časů. Dlouhý zimní spánek jim ovšem ani zdaleka neprospěl. Ani toto CD není ničím novým, leč i tak ideální dárek pro někoho, kdo je nadšeným fanouškem téhle kapely.
Jasnými pozitivy desky jsou superrychlé rapové *Don't Hate On Me* a U-Neeksův remix *Change The World*. Hodně zvláštního efektu bylo rovněž dosaženo na rockovém remixu *Can't Give It Up*, což je rock pouze v tom smyslu, v jakém mu rozumí Lenny Kravitz, takže to trochu postrádá život. Ale i tak je to fajn. Prostě fajn.

Verdikt: Už jsou z nich jen kosti **5/10**



>>V prodeji>>

TEENAGE FANCLUB
Howdy

Jedna z tradičních britských kapel (výborné album *Grand Prix* z roku 1995) se bohužel v Evropě zatím neprosadila a koneckonců i v Británii se na vrchol nikdy nedostala - možná proto, že v poslední době hrála víceméně akustický rock. To se změnilo. *Howdy* je album, které je dosti podobné stylu Radiohead. Je plné nemoderních až zastaralých melodií, trpkých textů, ale v první řadě výtečných popových skladeb.
Výjimečné písně? Mlhavá *Accidental Life* i singl *I Need Direction* stojí za poslech. Teenage Fanclub se vrací ve skvělé formě a po nemastné desce *Northern Britain* garantujeme slzy v očích.

Verdikt: Trefa do černého **9/10**



>>V prodeji>>

GATECRASHER NATIONAL ANTHEMS
Various (Incredible)

Slavný Sheffieldský klub Gatecrasher otevřel své brány v roce 1993 a skrze masivní a poměrně agresivní reklamní kampaň se stal jedním z největších klubů v celé Anglii. K tomu si připočtěte nedávné turné po celém světě a úplně snadno vám z toho vyleze celosvětový fenomén.
National Anthems je kolekce největších tanečních hitů za letošní rok, obsažená na dvou CD. Jsou zde všichni, které byste čekali: Fatboy Slim, Moloko či Mobby, všichni nádherně housově zremixovaní lidmi jako Matt Darey, Darren Emerson či Mogwai. A uvážíme-li minulý rodokmen, člověk se v tomhle případě prostě nemůže splést. A je to i hezky zabalené.

Verdikt: Hóóódně speciální **8/10**

WEB

Sedíte si na zadku a podíváte se do celého světa

Pozvání hrát si s věcmi „vyrobenými z hmoty, vláken a svalů“ nezní nějak zvlášť lákavě, ale divili byste se, sranda to je obrovská. Na *www.sodaplay.com/index.html* si můžete hrát s nejrůznějšími druhy totálně ulítlých pavoučích robotů, tahat je sem a tam, upravovat jejich tělesné části i rychlost, kterou se pohybují, až vypadají naprosto hrůzně. Čtením on-line manuálu strávíte klidně celé odpoledne, ale jinak ho v pohodě zvládnete za několik minut. Tak i tak, je to velmi příjemná zkušenost a fakt si při tom oddychnete.



Anebo se vám třeba zachce „postavit si svůj vlastní kosmos“, jak to jednou zaznělo v jedné reklamě. Proč tedy nepřidat k nesmyslům na internetu svůj vlastní a nepostavit si úplně vlastní internetový site? To naštěstí dávno přestalo být výsadou těch neuvěřitelně chytrých lidí, pyšnících se diplomy z počítačů. Na *www.mujweb.cz* si můžete udělat vlastní stránku, přičemž je jenom na vás, zda tam hodíte rodinné album nebo poctu Pavlu Poulíčkovi.

Stačí se jednoduše nalogovat a postupovat podle instrukcí. Na konci jednoduše stisknete tlačítko „zveřejnit“ (no, skoro to tak je), a než stačíte říct „Bill Gates“, máte vlastní kyberportál. Je to úplně zadarmo, neuvěřitelně snadné a člověka potěší, když si pomyslí, že nějaký týpek na druhém konci světa může okusit potěšení vašeho vlastního virtuálního světa. Můžete se podívat třeba na stránku jedné partičky snowboardistů (*http://john.mujweb.cz/*) - tak nějak by to mělo vypadat.

DVD MĚSÍCE



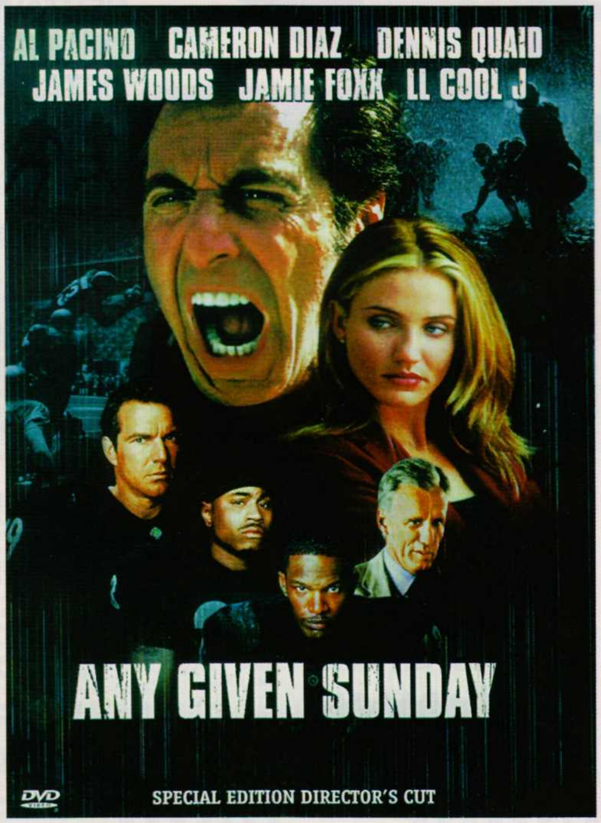
ZTRACENI VE VESMÍRU

Lost In Space, USA
Režie: Stephen Hopkins
Hrají: Gary Oldman, Mimi Rogers, H. Graham
Triky nadupané historky rodiny Robinsonů křižující neznámými galaxiemi se v kině ani na videu moc nechytly. Velké výpravné dobrodružství hvězdných poutníků natočené podle televizního seriálu se překvapivě objevilo na dalším DVD Intersonicu. Kde jinde by taky měly vyniknout morbidní světy, kam lidská noha dosud nevkročila, výbuchy a zášlehy laserových zbraní. Však je všem těmto pochoutkám věnován v bonusech celý dokument. Pro domácí diskošou jsou rovněž přidány dva videoklipy, pro vesmírné čmuchaly několik vystříhaných scén, nemluvě o obvyklém servisu, jako jsou filmografie a trajlery.
FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 5/10



JEZERO

Lake Placid, USA 1999
Režie: Steve Moner
Hrají: Bill Pullman, Bridget Fonda, Oliver Platt,
Ne všichni krokodýlové jsou domácími mazlíčky. Tenhle, který se objevil ve vodách Klidného jezera, je svině všežravá. Žere krávy, medvědy, lidi, podařilo se mu ožrat i kusy obrazu, protože film je na DVD uveden v roztažené 4:3, namísto v širokoúhlé verzi. Asi se pustilo i do bonusů, protože trajler, filmeček o filmu, společně s pár rozhovory není nic, před čím by si DVD fanda sedl na zadek. Alespoň že ušetřil české titulky, společně s tradičně nic moc českým zvukem.
Co mu ale stejně jako i mně evidentně nešmakovalo, byl reklamní kredit, ve kterém můžeme vidět, kolik toho a s jakými animovanými menu na DVD je. Smůla, kdyby nebylo nenažrané krokodýlí tlamy a diletantství, mohlo to být skvělé DVD.
FILM: 61/10, **ZVUK A OBRAZ:** 4/10
BONUS: 1/10



VÍTĚZOVÉ A PORAŽENÍ

ANY GIVEN SUNDAY, USA 2000

Americký fotbal je americkým národním sportem. Americký režisér Oliver Stone je americkým národním svědomím. Američané Al Pacino, Cameron Diaz, Dennis Quaid a James Woods jsou dostatečně profláklá jména amerického zábavního průmyslu. Všechny zmíněné spojuje dostatečně americký film, v němž šišatá míčuda poletuje vzduchem sem a tam, praskají kosti, vyrážejí se oči, zvrací se na trávník a v zákulisí sportovních stadionů se dějí špinavosti. A to vše ve warnerovské premiéře dvou disků. Kam by se jinak vešly bohaté bonusy, mezi které patří pár hudebních klipů, film o filmu, nepovedené scény, komentáře a spoustu dalších dokumentů, které nadchnou nejen milovníky *Branek bodů sekund*.
FILM: 7/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 10/10

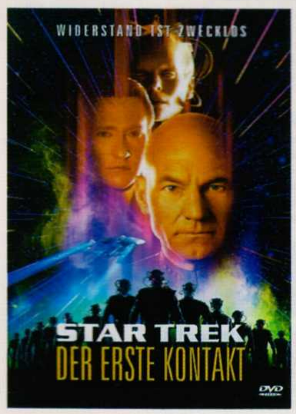
Režie: Oliver Stone
Hrají: Al Pacino, Cameron Diaz, LL Cool J., Dennis Quaid

„Šišatá míčuda poletuje vzduchem sem a tam, praskají kosti, vyrážejí se oči, zvrací se na trávník."



VYSOKÁ HRA PATRIOTŮ

Patriot Games, USA 1992
Režie: Philip Noyce
Hrají: Harrison Ford, Sean Bean, Patric Bergin
Poté, co uhnal Rudý říjen, Jack Ryan se vrátil. A hned je zase po uši v problémech. Jelikož nesouhlasil s nápadem a praktikami IRA zavraždit člena britské královské rodiny, zadělal si na velký průser. Irské komando smrti mu jde po skalpu a vy, pokud chcete, můžete být při tom. Druhá „Ryanovka" se ani v nejmenším neliší od předchozí. Opět jenom v české zvukové verzi, opět jenom s jedním trajlerem a opět u nás k nedostání. Paramount je ďábel a v Čechách by se už konečně mohl najít někdo, kdo by ho distribuoval.
FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 7/10
BONUS: 1/10



STAR TREK: PRVNÍ KONTAKT

Star Trek: First Contact
Režie: Jonathan Frakes
Hrají: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner
Milí pošahaní trekkies. Mám pro vás dvě zprávy. Jednu dobrou a jednu špatnou. Dobrá je, že krmivo do vašich beden v podobě zábavných eskapád Kirka, Picarda and co. vychází v české verzi na DVD. Špatná: u nás se zatím nedistribuuje. Což je bohužel. A hned dvakrát. Bez namáčení. Protože story o boji s mechanickými Borgy vyniká nadupaným dějem, podařenými triky, dokonalou zvukovou stopou v angličtině, díky které se vám budou při útoku Borgů v minulosti třást i okenní tabulky. Druhé bohužel znamená, že bonusy se skládají pouze z filmové upoutávky, což je u takového fenoménu, jakým je *Star Trek*, nechutné. Snad někdy příště.
FILM: 8/10, **ZVUK A OBRAZ:** 9/10
BONUS: 1/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Pamatujete si ještě doby, kdy byly videohry v hospodě? Ve většině případů staré dobré mašiny rezivějí někde na chodbách, zatímco v útulném prostředí hospůdek se vyhřívají hrůzné výherní automaty. A nejinak je tomu na celém světě - arkády prostě nemají na růžích ustláno.



Dokonce i nová mašina od Sega - součást řady Naomi a odvozenina Dreamcastu - nezískala sympatie majitelů nemovitostí. Bary a hospody rostou jak houby po dešti a výrobci mašin se pokoušejí přijít s něčím, co by zaujalo. Ještě tak automaty na alkoholické nápoje, to by tak šlo, ale hry, ty už asi nikoho nezajímají.

A jak lépe přitáhnout náročného pijáka Red Bullu a vodky než digitálně stahovatelným obsahem? Dokonce i otec videoher, samotný Nolan Bushnell, se do toho pořádně opřel, a to svým nejnovějším vehiklem jménem uWink.com. Na trhu se teď objevila spousta „soft" terminálů, které dokáží zvládnout nejrůznější aplikace - od digitální hudby, přes sportovní a filmové klipy, přístup na internet, e-mailové schopnosti i hry, prostě všechno. Co se her týče, jsou zatím celkem primitivní, nějaké to puzzle nebo triviální věci, leč už teď existují mnohem ambicióznější plány. Tak třeba firma Leisure Link oslovila několik softwarových domů (prý mezi nimi byly i Codemasters a Empire), aby vyvinuly obsah pro novou řadu terminálů. A až bude možné hry updatovat dálkově po síti a jejich tvůrcům poplynou tantiémy, budou všichni spokojeni. Kromě výrobců starých dobrých arkád.

Guy Woodward

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte ○, [L1], [L2], [L1], [L2].
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte ↓, [R2], [L1], ↑, [R2].
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte [L1], ↑, →, [L2], ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte ↑, [L2], ←, [R2], ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte →, [L1], ↑, [R1], [L1].
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte [SELECT] a stiskněte [L1], ↑, →, [L2], ↑. Pusťte [SELECT], znovu jej zmáčkněte a stiskněte [L1], ↑, →, [L2], ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte [R1] a namačkejte ○, ○, ×, ×, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte [R1] a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte [R1] a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte [R1] a namačkejte ○, △, □, ×, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ×.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte [R1] a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte [R1] a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte [R1] a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ×. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte [R1] a namačkejte △, ↑, ○, ←, ×, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte [L2] + [R2] a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte [L2] + [R2] a namačkejte →, →, ←, △, ×, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte [L2] + [R2] a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, [R2].
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, [R1].
Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8CIDBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte [L1].
Výběr úrovně- △, ↑, ×, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ×, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ×, □
Neomezeně životů- △, ○, ×, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce "Press Start" namačkejte ↑(4X), ↓(4X), ←(4X), →(4X) na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte [START] + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte [START] a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte [START] + ○ + × a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte [START] a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, [L1], [R1]. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, [R1], [L1]. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte [SELECT] + [R2] současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů).
Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti "Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte [SELECT], [L2], [SELECT], [R2].
Rotační kulomet- [SELECT] (x3).
Vypnutí kolizí- □ (x4).
Nesmrtelnost- △ (x3), □.
Štíty a palivo na maximu- △ (x3), ○.
Maximum zbraní- [L1], [L2], [R1], [R2].
Dokončená mise- △ (x3), ↓ (x3).
Odstranění menu pauzy- ↓, [R1], [R2].
Zavolání doprovodu- □ (x3), e.
Upgrade současné zbraně- [L1] (x2), [R1] (x2).
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ [L2] a stiskněte [START].

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte [L2] a stiskněte ×.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte [L2] a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte [R2] a stiskněte ×.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte [R2] a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte [L1] + [L2] a vyberte bojovníka.

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, [L1], [L2]
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, [R1], [R2]
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, [L1], [R2], [L2], [R1]
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko [R1].

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH([SELECT])
Režim zdvižných vozíků- FORKLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER
Zobrazení celé mapy
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ○, ○, ↑, ○, ○, [R1], ○, ○, ○.
Ion canon
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ×, □, △
Air strike
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ×, □, ○
Atomovka
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ×, ↑, ×
5000 bodů
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ↓, ←, [L1], ←, →, ↓, ←
Speciální mise
Při hraní GDI disku zadejte jako kód „patsux". Začínáte s 10,000, 10 commandos.

Kódy pro GDI mise	Kódy pro NOD mise
2- 04XFOOP3W	2- C99FAXKW8
3- W3KIESA30	3- RZNLQZ3NL
4- A8OTO3WIW	4- W1954XWLF
5- W1N457LJ4	5- W15DASRS8
6- OLXRH5ZUS	6- 8PH1MR53W
7- OX3CS3D4G	7- GTJKWOJDK
8- 036YOTVNY	8- YKK424K3D
9- V199PXG5L	9- 874LCPUT4
10- 8PH1NEGII	10- A8SHPAHXW
11- GTJKF2J00	11- OX3UKOP94
12- T0RMFVVM5	12- QGDUMSK2J
13- AQU70Q65A	13- SZP09VDSB
14- KV2UWMZJ9	
15- GTJ2PV460	

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ×, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ×
Odkrytí mapy - □, △, ○, ×, △, □
Parabomby - □, ×, ○, ○, ×, △
Dokončení úrovně - ×, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ×, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ1OC3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0UOXJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- OLHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ×, ○, ○
Více peněz: ×, ×, □, ○, ○, ○
Vítěztví: ○, ○, △, ×, ×, □.
Atomovka: ○, ×, ○, ○, ×, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ×, ○, ×, △, △
Parabomby: ×, ×, ×, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ×, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + × + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte [L1] + [R1].
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte [L1] + [R1]. Potom

namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1.
Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, □, ○, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○.

DEATHTRAP DUNGEON

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- ↓, □, □, →
Tlouštíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tlouštíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ✕, ✕
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ✕, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ✕, ✕, ✕

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, R1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, R1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, R1, L2
Nekonečné munice - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, R1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, R1, L2
Nekonečné munice - L1, L1, R1, R1, △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, R1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Nekonečný čas- L1, R1, R1, □, □, R1, R1, L1

DOOM

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, R2, R1, △, L1, ○, ✕.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
✕, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- L2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
○, ✕, □, □, ✕, □, ○.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ○(2x), □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ✕, L1, □, R1, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ○, ○, ○, ✕.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ✕, ○, □, ✕, ○, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ○, ○.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ○, ✕, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ✕, ○, ○, ✕, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ✕, ○, ○, ✕, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
○, R2, L1, □, L2, ✕, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, ✕ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), L2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezené napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: R1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Tajná sekvence(od 18ti let): SELECT, ↑(9x), SELECT, R2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000

Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ✕↑ na znaku ✕, □, △, ○, □, ✕. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ✕ na znaku □, ○, ✕, △, △, □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

F

FIFA 2000

Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ✕, ○, ○, ○, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte □, ✕, ✕, ✕, ↑, ○.

FIGHTING FORCE 2

Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ✕ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ←, △.
Nesmrtelnost- L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, →, □.
Všechny zbraně-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, L1.
Rychlejší střelba- L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑.
Mód pro šílence- ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →.

FORMULA 1 '99

Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ✕.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ○, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION

Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň a podívat se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES

Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Medúza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HOGS OF WAR

Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ✕.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ✕ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Výběr úrovně
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, □, △, ○, ✕, R2, R2.
Všichni draci
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, R2, L2, □, ✕, ✕.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ○, □, △, △.

JERSEY DEVIL

99 životů
Při hře stiskněte △, ✕, △, □, □, ○.

L

LANDMAKER

Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví -
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ✕, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.

▶

DATABÁZE

Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ◎, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ◎, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, ◎, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓.

M

MEDAL OF HONOUR

Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšenička- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, □, △, △, ◎, ↓, ↑, □, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
△, ◎, △, ◎, ◎, △, ←, ◎, ↑, ↓, →, ◎, ←, ←, △, →, ◎, ←, ←, △, ◎, ↓, ◎, ◎, →.

MEDIEVIL 2

Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ◎, ↑, □

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS

Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ⊗, R1, ◎, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ⊗, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ◎, →, △, ↑, →, ◎, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ◎, ↑, △, ◎, ←, △, □, □, ⊗, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO

Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1.
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 3

Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ⊗, L1, L2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ⊗, ◎, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte "You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4

Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES

Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, □, ◎.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2

Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte R1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ⊗.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ⊗.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
◎, □, →, ←, L1, R1, ⊗.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ◎, △.

VAROVÁNÍ

Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.

Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.

V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naši Hotline **(0605/566525)**.
Děkujeme za pochopení.

MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ◎, ◎, ↑, ↑, ←.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Prohlédnutí galerie
V Options vyberte Passwords a zadejte některé z následujících hesel:
DWIECRANS
MOHUEQUIPE
MOHDESSINS

MUPPET RACEMANIA

Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
◎, △, ⊗, ◎, △, ⊗, ◎, △, □, ⊗
Všechny postavy a vozidla -
△, ◎, △, □, △, ⊗, △, △, ⊗, ◎
Závěrečné titulky -
◎, △, □, △, ⊗, △, □, ◎, △, ⊗

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména:
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktívuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte
SELECT + □ + ⊗. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte
← + □ + ◎. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce
↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte
↑, L2, R2.
Zpomalená auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte
←, □, ◎.
Následující kódy napište místo svého jména.
Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Přístup ke všem autům
Podepište se jako "ALLPORSCHE"

NHL 2001

Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromír Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK

Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ⊗.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK

Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ◎.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2

Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ◎ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ◎ + □ a stiskněte SELECT.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code".
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód-
E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

P

PANDEMONIUM

Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PANDEMONIUM 2

Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo.

PORSCHE CHALLENGE

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ◎, □
Neomezeně napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ← + SELECT + ⊗
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ◎ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ⊗, □
Všechna auta skáčou- ↑ + □, ↑ + ⊗, ↑ + □, ↑ + ⊗, ↑ + □, ↑ + ⊗.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ◎, SELECT + □ + ◎
Superauto- SELECT + □, SELECT + ⊗, SELECT + □ + ⊗
Zrcadlový mód- ← + ⊗, ↓ + △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ⊗, ← + SELECT, → + SELECT

R

RAINBOW SIX

Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
⊗,◎,□,△,△,◎,⊗.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,◎,◎,⊗.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,⊗,◎,◎,⊗,□,□.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ◎,◎,□,△,⊗,△,⊗,◎.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△,□,□,△,⊗,◎,□,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,□,◎,△, ⊗,△, ⊗,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,◎,◎,△,□, ⊗,△,◎.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊗,□,△,△,◎,□,⊗,⊗.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ◎,△,△,⊗,◎,□,⊗,△.

ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL

Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SLED STORM

Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save
Hraní za Sergeie-
□, L1, □, L2, △, R2, ⊗, ◎
Hraní za Jackala-
L2, L2, ◎, R2, □, R1, L1, △
Skútr s lyží-
◎, △, □, R2, R2, L1, ⊗, △
Demo trať-
R2, L1, △, □, △, R1, ◎, ⊗
Zrcadlové tratě-
◎, L1, R2, R2, R1, ⊗, △, L2
Obrácené tratě-
□, L1, ⊗, □, R2, ⊗, △, ◎
Super Snocross 6-
□, ⊗, △, △, L1, R2, ◎, △
Kompletní Open Mountain Championship-
□, ⊗, R2, □, ◎, R1, ◎, △
Levnější upgrady-
⊗, L1, ◎, △, □, □, △, L2
Dance mix-
R2, △, ⊗, R2, △, □, ◎, ⊗
Mlha-
□, L1, ⊗, □, R2, ⊗, △, ◎

SPEC OPS

Získali jsme tento cheat těsně před uzávěrkou tohoto čísla, proto jsme neměli možnost ho vyzkoušet, ale náš zdroj je přinejmenším spolehlivý.
Tlačítkem START přerušte hru. Po zapauzování hry podržte tlačítka L2 a R2 a co nejrychleji namačkejte ◎, △, ◎, ◎, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, ⊗, ⊗. Jestli se vám povede cheat úspěšně zadat, uslyšíte výkřik.

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM

Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

STAR WARS: DEMOLITION

Zpřístupnění tajných postav
V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napište Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES

Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnost Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ✕ a můžete začít hrát jen za Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000

Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ✕.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ✕.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ✕.
V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN

Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓.
Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3

Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2

Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ✕.
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON

Cheat mód -stiskněte
△, ↑, ○, →, ✕, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ✕, ○], START.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, R2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách-
○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, L1, L2, R1, R2.

TINY TANK

Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte ✕ v menu "Stamper".
Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA WORLD TOURING CARS

Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KRAZYKERBS".

TOMB RAIDER

Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte
L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte L2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte L2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, L2.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ✕.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ✕.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ✕.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13-
✕, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
✕, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □,△ , →, ↑, ○, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, ✕, ✕, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ✕, △, ○, ✕, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕ 4x, ←, ✕ 4x, ←, ✕ 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕ 4x, □, ✕ 4x, □, ✕ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních. Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:

Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WARCRAFT II

Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△, □, ○,△,□, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok-
△,□,△,□,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost-
↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

TOP SECRET DRIVER 2

OBLÍBENÁ HONIČKA S AUTY, SITUOVANÁ DO HLOUBI SEDMDESÁTÝCH LET, SE VRACÍ ZNOVU NA SCÉNU A PŘINÁŠÍ ĎÁBELSKY OBTÍŽNÉ MISE. TADY VÁM PŘEDKLÁDÁME PRVNÍ ČÁST NAŠEHO KOMPLETNÍHO ŘEŠENÍ HRY: ZAČÍNÁME NA ULICÍCH CHICAGA A HAVANY.

PSM NÁVOD

Driver 2: Back On The Streets

1. ČÁST

ZÁKLADNÍ TIPY

Řízení: V nové verzi je mnohem víc překážek než v té předchozí. Ve vyšších rychlostech je nezbytností použití analogové páčky nebo rychlé pohyby ← a →. Při prudkém brždění používejte zároveň jak klasickou, tak ruční brzdu - jenom při smyku netočte do protisměru, jinak to auto převrátíte. Nejste na sněhu. A pokud zjistíte, že se řítíte vstříc bouračce, skočte na brzdy, co to jde, alespoň škodu zmenšíte.

Zločinecká činnost: Krást auta, ujíždět před policajty, no znáte to. Přestupování zákona je vám prostě souzeno. Ale čím víc toho napácháte, tím větší pozornost přitáhnete a tím menší je šance, že se vám misi podaří dokončit v pořádku. A dokonce i když na to jdete co nejméně nápadně, někdy se stane, že prostě musíte ukázat naplno své řidičské schopnosti - člověk se té drsné práci občas prostě nevyhne. A je to tak větší legrace.

Jak se poučit: Před samotnou misí se jděte projet anebo si zahrajte jednu z Driving Games - tak se perfektně seznámíte s městem a v samotné misi se vám to pak zatraceně bude hodit. Zjistíte, jakými silnicemi či dokonce zkratkami se vydat, podle čeho se ve městě orientovat anebo jaké auto zvolit - to jsou všechno věci, které ve vážném boji se zločineckými bossy celé Ameriky budete jistě potřebovat.



CHICAGO

MISE 1 - HLÁŠKA O SLEDOVÁNÍ

Jeďte po cestě vyznačené na mapě a v autě se setkejte se svým parťákem Jonesem.

MISE 2 - DOHOŇTE SVĚDKA

S lepším autem je honička očitého svědka v sedanu celkem v pohodě a není to nic těžkého. Jen dávejte pozor při projíždění křižovatek plnou rychlostí.

MISE 3 - SLEDOVÁNÍ VLAKU

Svědek je ve vlaku, takže se nemusíte bát, že by vám někde vyskočil a jel opačným směrem. Vlak nesledujte, podívejte se na trasu na mapě a jeďte přímo na cílové nádraží, abyste tam byli před ním. Pak běžte nahoru a svědka vyhledejte - je jím psychiatr Frasier Crane pracující v rádiu.

MISE 4 - SLEDOVÁNÍ DROPA

Celé to začíná na letišti Neiga: přilepte se na Dropa, přičemž použijte Proximity Metre - zde spočívá finta v tom, nedostat se mu příliš blízko, ale nebýt zároveň ani moc daleko. Vždy mějte v dohledu červenou šipku, nechte jej ujet v zatáčkách a pak to pořádně sešlápněte na rovinkách a ztrátu doženěte.



MISE 5 - ÚTĚK DO BEZPEČÍ

Okamžitě vylezte z auta (je to tam příliš horké) a najděte si jiný vůz poblíž West-Side Freeway. Zde je třeba dodat, že se vám na zadek pověsí spousta policajtů, které bude zatraceně těžké setřást. Pokaždé když máte čistý vzduch, vyskočte z auta. To opakujte, dokud se nedostanete do těsné blízkosti bezpečného domu a budete moci poslední úsek urazit pěšky.



MISE 6 - HONIČKA ZA NARUŠITELEM

Bezpečný dům nakonec není tak bezpečný! Poté, co chytíte jednu do nosu, se musíte vydat za brazilsky vyhlížejícím pitomcem - dobré je to hned po vyjetí z uličky střihnout po trávě za kostelem. Pak mu musíte zlikvidovat auto: třeba tím, že ho budete narážet do zdí anebo do jiných aut. Je docela mrštný, párkrát vám vyklouzne, ale vězte, že míří směrem ke Goose Island. A naskytne-li se vám příležitost, vyměňte si auto, abyste měli pořád navrch.

MISE 7 - CAINŮV TÁBOR

Čeká vás střetnutí se Solomonem Cainem a jen taktak uniknete kulce v hlavě. Naskočte do auta a jeďte táborem jižním směrem. Dávejte pozor na dodávky, které se vám pokoušejí překazit únik (naštěstí se dá protáhnout mezerou), a pak vyjeďte na normální silnici. Teď se musíte vyhnout už jenom barikádám z náklaďáků a je to! Úroveň je to zatraceně těžká a možná ji budete muset zkusit několikrát, než se vám to povede.

MISE 8 - SCHŮZKA S JONESEM

Jeďte podle předpisů a pomalu, abyste se nedostali do žádných potíží, až se dostanete do těsné blízkosti Jonesova bydliště. Policajty se to tu jen hemží, takže musíte být při krádeži auta navýsost opatrní. Chcete-li jet skutečně nejlepší cestou, řiďte se trasou vyznačenou na mapě.

MISE 9 - OPOUŠTÍME CHICAGO

Pěkné a hlavně snadné! Opatrná jízda skrze parky a alejemi vede až ke stanici. Závěr první části je tu.

Mapy: Anne Cakebread



HAVANA

Musíte se hnát za Lennym až do Castrovy Havany, kde ten nebožák hledá úkryt před Cainem. Dávejte ovšem bacha na brazilské gorily.

MISE 10 - JDĚTE PO VODÍTKU
„Zpomalte, jste příliš daleko!" nebo „Ztrácíte ho!" Není vám to povědomé?

MISE 11 - SEJMĚTE ESKORTU
Tak tohle je hodně těžké. Musíte mít v dohledu dodávku (Pursuit) a sejmout eskortu (Chase).



MISE 12 - VÝBUŠNINY DO KRIMINÁLU
Bez komentáře!

MISE 13 - ZASTAVTE DODÁVKU
Upalujte po dálnici, kde jede nějaký šílený maniak a ze své dodávky vyhazuje výbušniny. Držte se po levé straně silnice, kde sice musíte čelit protijedoucím autům, ale pokud byste se dostali do přímé blízkosti výbuchu, ztratili byste ho.

MISE 14 - NAJDĚTE STOPU
Rozbijte čtyři auta (viz body A, B, C a D na mapách). Pak jeďte jako šílenec zpět přes město, přičemž si můžete otestovat nervy s kamikadzemi v autech C a D. Fakt extrémní záležitost.

MISE 15 - ÚTĚK K PŘÍVOZU
Snadnější je to potají, ale stejně se vám dříve či později policajti pověsí na paty. Nicméně pokud jste se dostali už takhle daleko, tak misi v pohodě zvládnete. Nejkratší trasu najdete na mapě.



MISE 16 - V DOCÍCH
Teď jste na druhé straně zálivu. Podle mapy jeďte až k dokům. Pro vjezd do tunelu je rychlejší (a vzhledem k vašim pronásledovatelům i lepší) střihnout to rovnou ze silnice těsně před jedinou cihlovou budovou v okolí. Až pojedete po silnici, tak prostě v příhodném okamžiku zatáhnete ruční brzdu a jako ve filmu vklouznete do ústí tunelu. Tady to moc nekalte, tedy pokud zrovna nebudete mít v patách policajta, protože když náhodou do něčeho napálíte, může to být pekelně nebezpečné. A až se dostanete do poslední části plné zákrut (možná vůbec jedna z nejtěžších pasáží na řízení v celé hře), musíte se rozhodně pořádně soustředit. Anebo se můžete pokusit setřást své pronásledovatele poblíž Capitollo a teprve poté se pokusit nepozorovaně proniknout do doků.

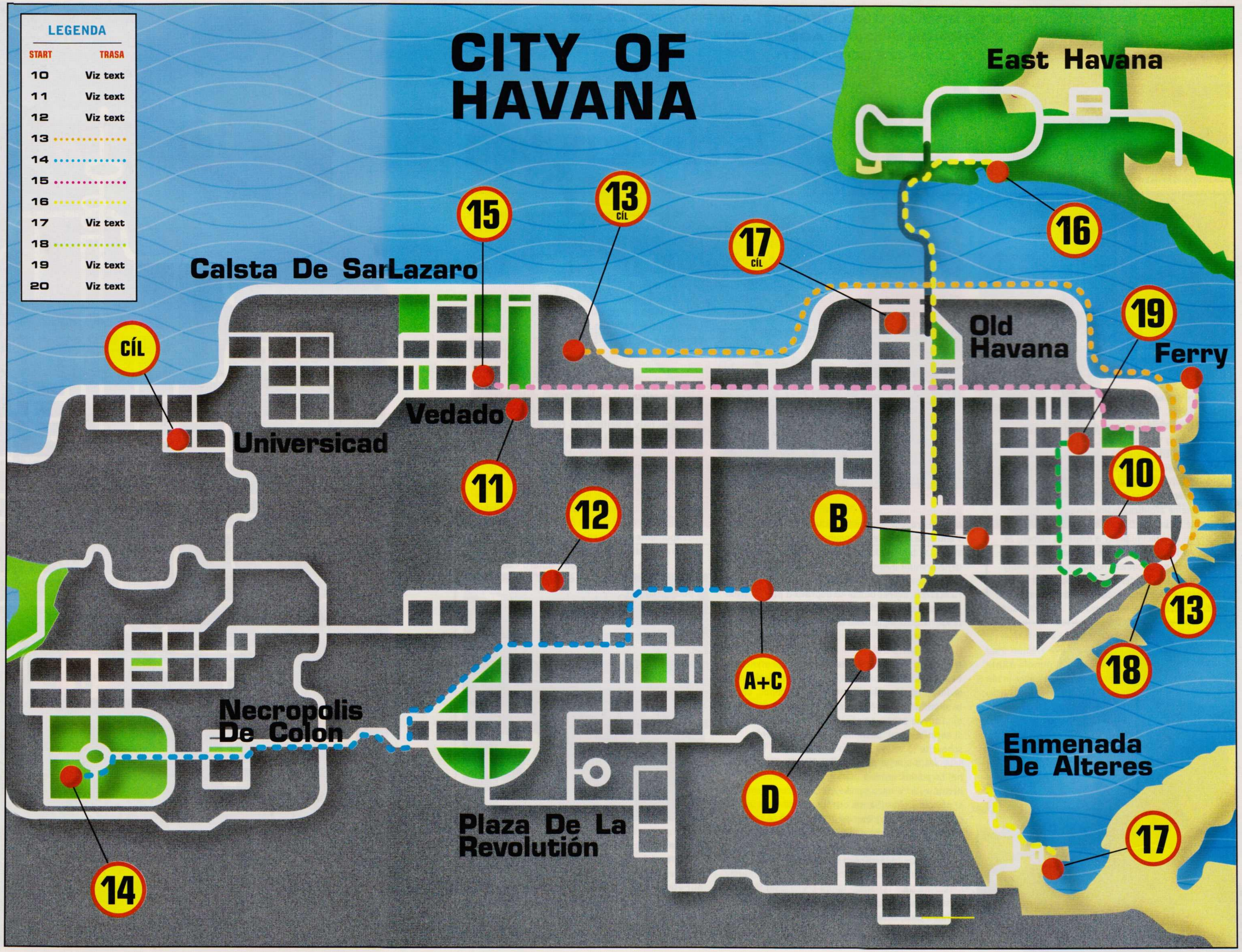
MISE 17 - ZPĚT K JONESOVI
V této pasáži hry dávejte pozor na své auto, protože pokud by se vám tady podařilo auta vyměnit, museli byste být David Copperfield. Vezměte auto v docích a jeďte po Route 16, dokud nepřijedete do staré Havany (kde se právě nachází Jones). Tak teď přišel čas se trochu zapotit. Až uvidíte po pravé straně vjezd do tunelu, musíte se podívat nalevo, zda je tu Jonesovo auto, a pak se zastavit doslova na místě - jinak je totiž po vás.



MISE 18 - SLEDUJTE JERICHA
Zpomalit/zrychlit - ale opět o poznání těžší. Trasu najdete na mapě.

MISE 19 - PRONÁSLEDUJTE JERICHA
Touhle misí projdete jenom tehdy, budete-li mít náležitě ostré reflexy a pevné odhodlání Jericha chytit. Ostré zatáčky jsou obzvláště nebezpečné. Proto tam, kde nevidíte za roh, sundejte nohu z plynu, ovšem znamená to, že to zase musíte napálit na rovinkách.

MISE 20 - UTEČTE PŘED BRAZILCI
Další z variací na režim Survival. Kombinace šílené jízdy po dálnici a spleti zkratek, nadjezdů či vedlejších silnic. Odjíždíte z Havany a máte Jericha: a nikdo netvrdil, že to bude něco snadného. Už teď se můžete těšit na část 2, kterou přineseme v příštím čísle.



DÁ TO LÉTA PRÁCE, CHCE TO SPOUSTU ZKUŠENOSTÍ A TEPRVE POTOM SE Z VÁS MOŽNÁ STANE SUPERŠPION ÚROVNĚ AGENTA 007 JMÉNEM JAMES BOND. TAKŽE SI NÁSLEDUJÍCÍ ŘÁDKY VRYJTE DO PAMĚTI.

The World Is Not Enough

BACHA, 007



Dal jsem pro vás dohromady pár užitečných informací, Bonde. Ty by vám měly pomoci ve vašem úkolu, tj. zhatit plány tomu darebákovi Renardovi. Vaše pistolky (no, neblbněte, Bonde, vždyť víte, že to není myšleno ironicky) jsou vybaveny automatickým zaměřovacím systémem, což znamená, že jakmile vám do palného úhlu vstoupí agresor, terčík se změní ze zeleného na červený. Také můžete pochopitelně zvolit manuální variantu - to si pak aktivujte režim Aim/Snipe (R2). Seznamte se i s jinými ovládacími prvky a mějte na paměti, že položky v inventáři můžete taky používat.

A abych nezapomněl, možná by se vám hodily nějaké ty mapy. Některé z úrovní jsou totiž dost nepřehledné. Ale hlavně, Jamesi, dávejte na sebe proboha pozor.



THE COURIER

Detektorem kovů projdete za pomoci rušičky. Jděte kolem sloupů a odlákejte stráž od dveří, pak projděte dveřmi, ťukněte na vypínač od výtahu a hledejte nouzovou chodbu. Pohybujte se úkroky do strany a odpalte kamery umístěné nad kouty místnosti. Překvapte dvě stráže v první místnosti a zmocněte se věcí, které jsou uvnitř. Pokud byl spuštěn alarm, bez váhání jej umlčte. Pak jděte dál po chodbě, oddělejte stráže a výtahem vyjeďte pod střechu (úroveň Penthouse). Oddělejte prvního strážce a vezměte mu zbraň, až bude vzduch čistý, jděte doleva a pak se dejte prvními dveřmi napravo. Vezměte si ochrannou vestu, zbraň i snímač otisků prstů. Pomocí laseru otevřete dveře, otočte se doprava a pak otevřete i poslední dveře. V Lachaisově místnosti se zmocněte kufříku, rozbijte okno a skrz něj utečte.



KING'S RANSOM

Nasaďte si vestu, oddělejte stráže a odprásknětě i toho střelce nahoře. Pak pomocí ingallů zlikvidujte i další stráže, proběhněte úzkou chodbou, vezměte si vestu po pravé straně a jděte po schodech dolů. Tady se znovu zmocněte vesty a zničte sud, čímž si zkrátíte cestu. Jakmile budete znovu venku, schovejte se ve výklenku poblíž barikády, hoďte na sebe vestu a dejte se do palby. Nejdřív sejměte toho, co po vás seshora hází granáty, a ve střelbě neustávejte. V baru se ukryjte za pultem a vyčíhejte si příhodný okamžik na oddělání hned třech zločinců. Z místnosti vyjděte po pravé straně. Až se dostanete ven, střílejte dál po strážích a jděte nahoru po schodech. Pomocí háku si to rozdejte s nájemným vrahem, zblázněným do balonů.

COLD RECEPTION

Odstřelte pěchotu a pak ty na potrubí, přičemž se hned poté zmocněte jejich zásob. Teď sáhněte po odstřelovací pušce, kterou sejmete výsadkáře, a po prudkém svahu sjeďte dolů a pak do potrubí. Zde sejměte jednoho týpka a totéž si zopakujte dole. Posbírejte TMP a oddělejte ještě jednoho chlápka. Pak musíte jít znovu do potrubí, zahnout doleva - *tady nestřílejte* - zastavte se před Elektrou a oddělejte chlápky, co jdou potrubím daleko před vámi. Zůstaňte poblíž Elektry, oddělejte každého, kdo vám vleze na mušku, posbírejte vše ze země a nakonec sejměte výsadkáře.

RUSSIAN ROULETTE

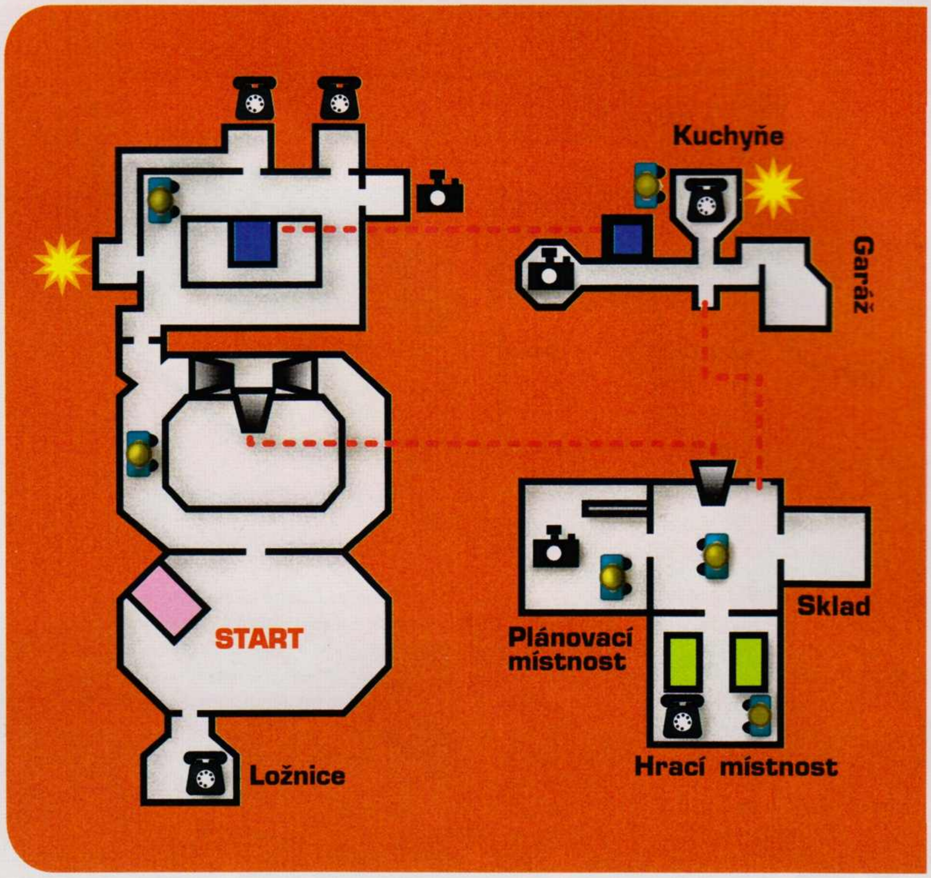
Jděte do místnosti po levé straně a dejte si trochu rulety. Až posbíráte potřebnou odvahu, jděte do hlavní haly a dejte se do řeči s blonďatou kočkou - jejího kořena to pěkně dožere. Využijte jeho zmatenosti, otevřete Zukovského dveře a vstupte do nich. Promluvte si s týpkem, jehož uvidíte, a vymamte na něm bezpečnostní kartu, s jejíž pomocí poté proniknete do VIP salonku. Tady se už točí mnohem větší peníze a najednou můžete přihodit až 5.000 nebo 10.000 dolarů (nezapomeňte částky rozdělovat nebo naopak zdvojovat podle toho, jak vám zrovna přeje štěstěna). Musíte vyhrát 100.000 dolarů - až budete mít úkol splněn, vraťte se do Robbieho místnosti a podejte hlášku.

NIGHT WATCH - VIZ MAPA

Po komplexu se pohybujte za pomoci mapy. Musíte projít „nepozorovaně", takže bez milosti omračte všechny stráže, popřípadě se jen tak potulujte. Napíchněte telefony a dělejte řadu dalších věcí, jež jsou v popisu práce špiona. Až budete mít vše hotovo, dejte si v hlavní místnosti před hernou spicha s Davidovem a pak si prostřílejte cestu do garáže.



NIGHT WATCH











LEGENDA

- Telefon
- Odvedení pozornosti
- Stráž
- Fotodůkaz
- Otevření kartou



MASQUERADE

Jděte stále rovně, prokažte se Arkovovou propustkou a vejděte do laboratoře, kde vezměte bezpečnostní klíčovou kartu. Ustupte dozadu a dejte se doleva. Pak si nasaďte brýle pro noční vidění a zhasněte světlo. Schovejte se za sud, a až půjde stráž spravit světlo, proběhněte kolem ní a pomocí klíčové karty otevřete další dveře. V hlavní místnosti jděte doprava a pak pokračujte chodbou dál (kolem technika). Prokažte se průkazem od Arkova a vejděte do prvních dveří nalevo.

Zmocněte se radiačního odznaku a vraťte se na chodbu. Tady se dejte dalšími dveřmi. Spusťte se dolů, ukažte radiační odznak stráži a vstupte do laboratoře, kde pracují dva technici. Vypínačem otevřete dveře v hlavní místnosti, pak jděte zpět a z místnosti vyjděte. Posléze narazíte na dr. Jonesovou, kterou musíte chránit. Kryjte ji vestou a střílejte po strážích. Jakmile prohlásí „I've got it!", běžte za Renardem, a dřív než se zavřou dveře, po něm hoďte bombu. Pak jděte k němu, seberte mu lokační kartu a pomocí vystřelovací háku uprchněte.

FLASHPOINT

Jděte do Channel 1, sejměte teroristy a pokračujte do dispečerské místnosti, kde je třeba rychle oddělat gangstery, než začnou zabíjet nevinné lidi, držené jako rukojmí. Klepněte na vypínač a pak si to namiřte k Channel 2, seberte vestu, IAC Defender (ten si hned aktivujte) a munici - to vše najdete v malém skladišti nalevo. Spojovací chodbou se dostanete do Channelu 2, kde vstupte do první místnosti po pravé straně. Ztrestejte tři teroristy a kanál odpojte. Pak pokračujte směrem k Channelu 3 a po cestě proveďte razii ve dvou skladištích. Přikrčeni se doplazte až k dispečerské místnosti, pak vtrhněte dovnitř a kanál odpojte. Po cestě zpátky si pořiďte nějaké zásoby a mazejte do Control C. Zde oddělejte tři nepřátele a vstupte do potrubí Pipeline A. Nahoře najděte výklenek (je tu vesta) a zase nakrmte olovem pár zmetků. Nasaďte si brýle pro noční vidění, vstupte do potrubí a střílejte červené lidi. Setkejte se s dr. Jonesovou a zůstaňte jí nablízku. Až řekne „Got it!", naskočte do potrubního vozíku.



CITY OF WALKWAYS

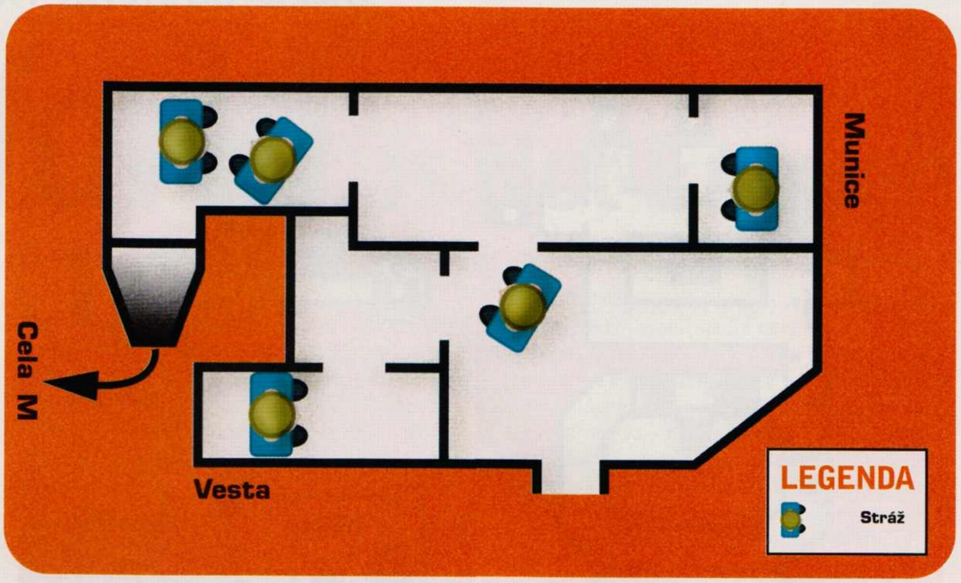
Své kámoše kryjte nejdříve z kanceláře, potom od začátku schodiště. Jakmile bude vzduch čistý, běžte po schodech nahoru a pak ven, kde vás čeká střet s vrtulníkem. Oddělejte dva týpky, co se na vás vyřítí z chodby, ukryjte se a z úkrytu na vrtulník vypalte raketu. Běžte k autu doplnit zásoby a pak se rychle vraťte do úkrytu (na otevřeném prostranství to je moc nebezpečné). Opakujte to stále dokola, než se vám podaří první vrtulník sundat, pak okamžitě zasprintujte k potrubí (nalevo poblíž plošiny), a jakmile se přes něj dostanete, vlezte dovnitř. Střelte dolů a počkejte si, až po vás půjdou nahoru - pak je zabijte. Běžte dolů a oddělejte zbytek nepřátel. Potom se dejte dveřmi nalevo a po schodech naproti vystoupejte nahoru, kde získáte nějaký ten materiál. Prostřílejte si cestu znovu ke dveřím a opět jděte ven. Jakmile budete venku, neustále se pohybujte. Napravo od vás leží vesta, tu si vezměte a pak jděte po prvním schodišti dolů - čeká tu na vás světlice. Vraťte se do chodby a pokračujte až ke druhé boudě - pomocí páčidla uvolněte plyn pod helikoptérou a světlicí zapalte unikající plyn.

TURNCOAT

Střílejte podle libosti, jenom nesejměte toho civilistu v rohu. Co nejdřív odprásknete odstřelovače. Totéž proveďte pak za rohem. Jděte dveřmi po pravé straně, a jakmile bude vzduch čistý, skočte za bedny, kde se skrývá vesta. Pak projděte dveřmi, jděte po schodech dolů, sejměte další čtyři stráže a dávejte pozor na civilisty. Naskočte do kupé vlaku, přičemž mějte odstřelovací pušku v plné pohotovosti. Totéž opakujte i v druhém kupé (tentokrát vás tu čekají dva). V dalším kupé nejsou žádní civilisté, takže jenom odděláte dva lotry a zničíte bednu na dodávky. Pak vás čekají ještě dva nepřátelé a můžete vlakem bezpečně proběhnout, přičemž ještě jednoho posledního je třeba zničit těsně předtím, než z vlaku vystoupíte. Dejte si krátké dostaveníčko s Bullionem, jenž poté uteče. Výbušným perem otevřete dveře, běžte po chodbě, střílejte kolem sebe a z místnosti nalevo vezměte vestu. Pokračujte, dokud nenarazíte na jádro s bombou. Dejte si pozor na záda a odpalte desky, které kryjí jádro. Teď omračovačem bombu zkratujte a vraťte se na plošinu. Pak po schodech nahoru, začněte stíhat Bulliona a nechte se chytit.



FALLEN ANGEL: M'S PRISON LEVEL



FALLEN ANGEL - VIZ MAPA

Neochotně nechejte židli za sebou a dostaňte se k šesti zásobovacím buňkám pro zbraně a materiál. Až potkáte stráž, okamžitě ji sejměte a ukradněte pušku, aby se síly trochu vyrovnaly. Celou sekci vyčistěte a pak jděte do vzdáleného rohu - tak se dostanete dál. Oddělejte stráže a po schodišti vystoupejte do prvního patra. Úrovní projděte a pak pokračujte po mřížkované podlaze až ke dvěma zavřeným dveřím po levé straně. Úkrokem projděte kolem mezery na pravé straně a zlikvidujte Bulliona (je docela drsnej, takže bacha). Skočte dovnitř, posbírejte zásoby a vezměte si Bullionův klíč.

Nyní běžte znovu ke schodišti a vyběhněte po něm ke dveřím v druhém patře. Pomocí klíče vstupte dovnitř, zorientujte se podle mapy a úroveň vyčistěte. Mrkněte na M, vezměte si kartu a pak běžte zpět do prvního patra (tam, kde jste oddělali Bulliona). Pomocí karty otevřete dvoje dveře, z ruksaku M vezměte explozivní pero, Ingall a munici. Pak jděte zpět k M a pomocí pera ji vysvoboďte ze zamčených dveří. Zaujměte pozici na schodech, abyste mohli sejmout stráže, které půjdou zastavit M. Jakmile vložíte heslo, budete moci získat zásoby z cely M a pak můžete jít k hlavnímu schodišti. Jděte až úplně nahoru a vstupte dovnitř - tady potkáte Elektru a Gabora. Zabijte stráže hrnoucí se dovnitř a sledujte Elektru - dovede vás k munici. Daný postup opakujte vždy, jak se naskytne příležitost. Našijte to do Gabora, přestane po vás střílet, ovšem jediný způsob, jak jej definitivně vyřídit, je sebrat jeho potrubové bomby a hodit mu je na hlavu. Až bude tuhej, vezměte mu kartu a posléze oddělejte i Elektru.



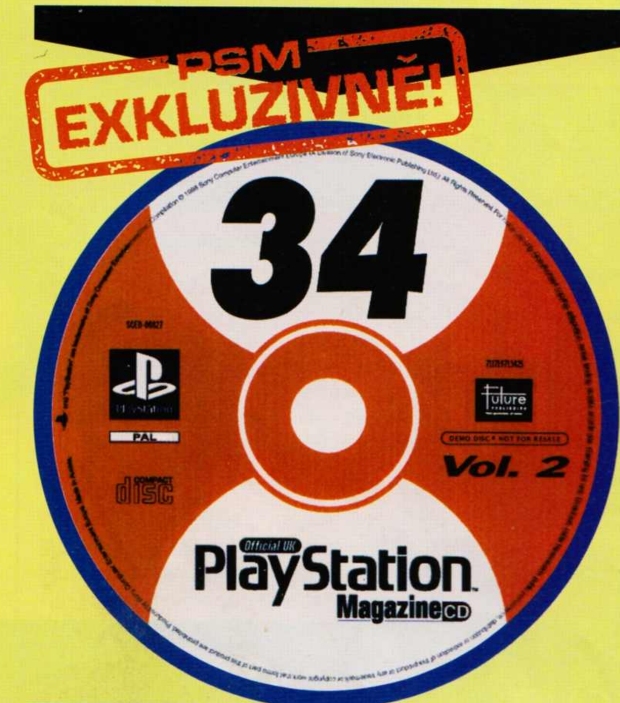
MELTDOWN

Na rozcestí ve tvaru T se obraťte a vyčistěte všechny místnosti poblíž malé chodby, vedle jsou zásoby a klíč k dispečerské místnosti. Pak upalujte dolů, vraťte se znovu na křižovatku a dejte se doleva. Použijte klíč a projděte dveřmi. Odpalte hasicí přístroj, doražte dva námořníky, znovu změňte směr, tentokrát doprava. Vezměte matroš a běžte dál. Sestupte dolů a odprásknete bedničku, dostanete další vestu. Pak klepněte na vypínač za vámi, dostanete se tak do ventilátoru - tady se zahalte do pokrývky a ventilátorem prolezte. Zde vás čeká maniakální Renardův smích - proběhněte syčící párou a odprásknete přitom Renardovy zabijáky. Zničte krabice na konci, tím získáte vestu a munici, pak aktivujte při vstupu do hnusné místnosti detektor radiace. Otevřete dveře a oddělejte pár dalších hnusáků (dávejte pozor na úroveň radiace). Teď musíte jednat rychle a přesně. Použijte proto Defendera nebo pušku, tak si snadno proklestíte ukázanou cestu.

Jakmile to všechno zvládnete, běžte za Renardem do Plutoniové místnosti, sejměte další dva hajzly, odstřelte panely jádra - raději velkou puškou, je to tak lepší (bacha na odstřelovače nahoře). Jakmile to dokončíte, běžte do místnosti se střelami, kde si vychutnáte Renardův konec a vezměte mu přitom klíč. Pak jděte zpět, odkud jste přišli, a osvoboďte dr. Jonesovou z její cely. Nakonec jděte zpět po svých vlastních stopách a tudy budovu opusťte.

DOWNLOAD

DRÁČCI, MUPPETI, BOND A TAKY JUNGLE DŽAJV - TO VŠE NAJDETE NA DISKU 34





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu
playstation@score.cz
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Nové tisíciletí je tu a hrnou se na nás také nové herní tituly. Stačí se ostatně podívat na obsah tohoto disku. Po roce tu opět máme Crashe a Spyra, a taky *Jungle Book Groove Party* a *This Is Football 2*. Pak ještě dlouho zpožděný *Prince Naseem Boxing* a nakonec tvrdý automobilový souboj v *TOCA World Touring Cars*. Jo, a nenechejte si ujít video demáče: *The World Is Not Enough*, *Matt Hoffman's Pro BMX*, *Muppet Monster Adventure*. Seznam to je pěkně dlouhý.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 34

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Za každých okolností kupředu. Ale bacha na opičáka a nosorožce, ty musíte porazit, pak získáte dalšího draka.

Spyro 3

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	3D plošinovka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Malý fialový chrlič ohně je zpátky. Věci se mají takto: ztratilo se několik dračích vajec a je na vás tato vajíčka přinést zpět. Demo nabízí tři úrovně: Skate Park, Moltern Crater a Seashell Shore. Své nepřátele porážíte ohněm nebo jinými druhy útoku, sbíráte vzácné kameny, kecáte s lidmi a pochopitelně plníte úkoly, za jejichž splnění vás čekají vytoužená vajíčka. Kolem vás neustále poskakuje Sparx The Dragonfly - ten zosobňuje vaše zdraví (více zdraví nabudete požíráním motýlů a jiných tvorů).

■ Ovládání:

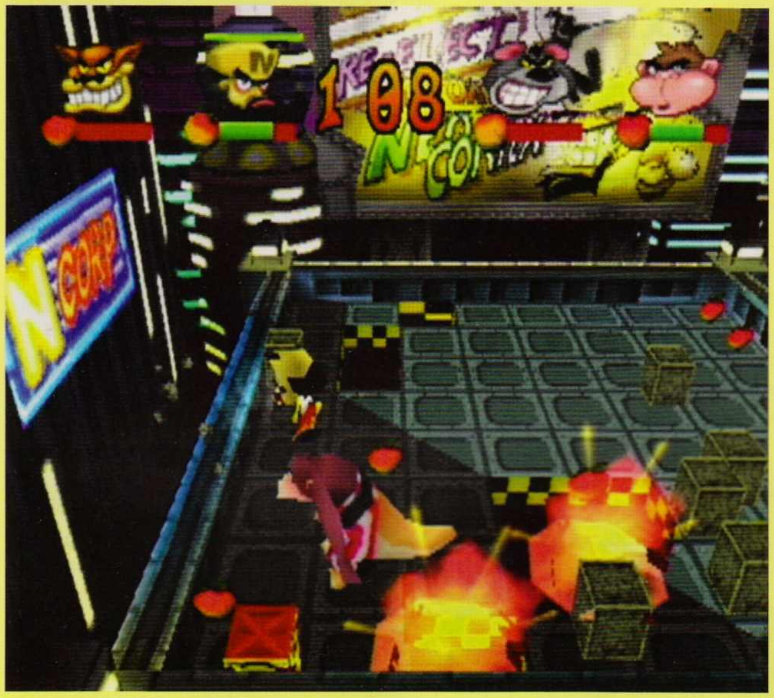
↑↓←→ Pohyb doleva/doprava/zpět
◎ Útok ohněm/vyplivnout předmět
⊡ Výpad/útok rohy
⊗ △ Úder hlavou
⊗ Výskok
⊗ ⊗ Klouzání ve vzduchu
⊗ ⊗ △ Let vzduchem, zastavení nad jedním místem a přistání

Jako Byrd:
⊡ Ponořit se pod hladinu
⊗ Pádlovat pod vodou
⊗ ↑/↓ Vyskočit a přelézt na žebříky



■ Další rysy:
Budete si moci vychutnat různé minihry a taky si zahrát role jiných zvířat.

■ Další informace:
Chcete-li zjistit, proč je Spyro jedním z největších es na PlayStation, nalistujte si náš playtest v 32. čísle. Stejně jako u druhého dílu, i tentokrát Spyro obdržel absolutních 10 z 10.







No, co tomu říkáte? To je obrázek, co? Poslední díl *Crashe* je ještě bizarnější než kdykoli předtím.



V džungli, veliké džungli. Mauglí trsá a paří se lvem a po protancované noci toho mají plné zuby.





Crash Bash

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Party hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Crash Bash je postaven tak, aby nabídl co největší vyžití velkému počtu hráčů. Je to takový tavicí kotel, ve kterém najdete snad všechny představitelné herní žánry. Naše demo vám dává možnost vyzkoušet si Polar Panic a Pogo Painter, a to jak v režimu Adventure, tak Battle. V režimu Adventure musíte dohrát do konce Crystal Challenge a do Pogo A Gogo se dostanete tehdy, pokud dohrajete do konce všechny ostatní dostupné úrovně.

■ Ovládání:

↑↓←→ Pohyb doleva/doprava/dopředu/zpět

⊗ Výskok

▢ Útok na ostatní hráče

◎ Sebrat/hodit bedýnky

START Pauza

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje režim Battle pro vícero hráčů, režim Adventure pro jednoho nebo více hráčů (tady vás čeká 22 arén a čtyři bossové). Plus rytířská klání, hokej ve vzduchu, hra s tanky, házení krabic a trochu závodění, to vše jako minihry - a to ještě zdaleka není vše.

■ Další informace:

Prohrábněte trošku bandicootův kožíšek a nalistujte si recenzi v minulém čísle.

Jungle Book Groove Party

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Taneční hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Postavička, jíž si oblíbil snad úplně každý, kráčí na PlayStation, a to krokem pořádně svižným.

Hra, jež je mimochodem jakousi kombinací konamiovské *Beatmanie* a *PaRappy The Rappera* od SCEE, stojí na celkem základní premise: držet se rytmu a mačkat tlačítka v tom pořadí, jak se objevují na obrazovce. V našem demu si můžete vybrat, zda hrát úplně sami anebo v týmu s kamarádem - tady pak máte ještě na výběr mezi příběhovým a konkurenčním režimem. A navíc taky možnost volit si různou obtížnost od snadné (Easy) až po zběsilou (Crazy). Pokud ovšem zrovna nejste prstově hbití jako profesionální klavírista, doporučujeme začít s tou snadnou.

■ Ovládání

Na obrazovce

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje všechny oblíbené postavičky z *Knihy džunglí*, a to včetně Louie, Šírkány a Balúa.

■ Další informace:

Vyskočte a po liáně se přeneste do čísla 32, kde najdete playtest *Jungle Book Groove Party*. Připomínáme, že je ke hře nutná taneční podložka. Hrát to jde i bez ní, ale je to podstatně nudnější, takže s tím při posuzování demoverze počítejte.

This Is Football 2

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Fotbal
■ PROGRAM	Hratelné demo

Podařilo se nám sehnat demo druhého dílu fotbalové řady od SCEE. Takže dolaďte formu a připravte se na zápas buď jako anglický, nebo brazilský tým, přičemž nezapomeňte pozvat kámoše, aby se zhostil role soupeře. Je to hra o dvou půlích, a tak je asi dobré zahrát si obě.

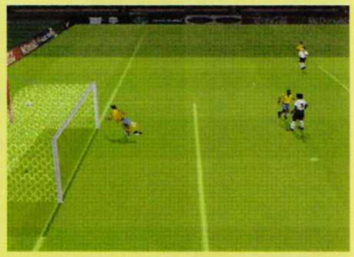
■ Ovládání:

↑↓←→ Pohyb hráčem
□ Střela (poklepání pro střelu po zemi, podržení pro střelu vzduchem)
□ Volej/hlavička
× Střela nad hlavou/krátká přihrávka
× × Narážečka
× Přihraj a běž do pozice (jednou stiskněte a pak podržte - hráč vám vrátí míč, až dorazíte do náležité pozice a stisknete znovu ×)
○ Dlouhý pas
△ Sprint (opakované stiskávání) /nakopnutí míče dopředu
L1 Otočka na místě
L2 Klička a nakopnutí míče dopředu
R1 Zvláštní režim
R2 Klička s držením míče u nohy

■ Další rysy:
Kompletní verze hry obsahuje plnohodnotný komentář plus spoustu lig a soutěží z celého světa.

■ Další informace:
Nasprintujte si do šestnáctky jménem *PSM32*, kde najdete playtest tohoto titulu.





Hraje se jenom na dvě minuty, tak z toho vymáčkněte co nejvíc.

Prince Naseem Boxing

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNR	Box
■ PROGRAM	Hratelné demo

Pozitivním důkazem toho, že Naz konečně dorazil na PlayStation, je tohle hratelné demo, v němž můžete bojovat buďto jako Naz, nebo Slick Daddy, a to v zápase na tři kola. Navíc si můžete vybrat, zda budete boxovat proti počítači nebo kamarádovi. Připravte se, první kolo začíná.

■ Ovládání:

↑↓←→ Pohyb boxerem
R1 L1 Uhnout doleva/doprava
□ Úder oťukávací
○ Hák
× Úder zespodu
△ Spodní hák

■ Další rysy:
Kompletní verze hry obsahuje 16 boxerů z celého světa a zápasy se konají na 16 různých místech.

■ Další informace:
Chcete-li se dozvědět o hře víc, dejte si pár kol s naším playtestem v 33. čísle. Žádná sláva!



Demo nabízí pouze Vs Mode, ovšem hra jako celek má možností v rukávu mnohem víc, včetně režimu World, kde si můžete vybrat jednoho z 90 boxerů, toho začít trénovat a předělat na bojové zvíře.

TOCA World Touring Cars

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ ŽÁNR	Rallye
■ PROGRAM	Hratelné demo

Možná vás napadá, že už jste tohle demo někde viděli. A plným právem. Poprvé se totiž objevilo na disku již před třemi měsíci, ovšem to ještě bez režimu Time Trial. A tak abyste o nic nepřišli, zde nabízíme demo tak, jak má být. Najdete tu jak Free Race na Hockenheimu, tak Time Trial na katalánském okruhu.

■ Ovládání

× Zrychlit
□ Brzda (nebo pravý Analog)
○ Ruční brzda
△ Změnit pohled kamery
R1 Pohled do zpětného zrcátka
R2 Zařadit vyšší rychlost
L1 Detektor poškození
L2 Zařadit nižší rychlost
START Pauza
↑↓←→ Volant (nebo levý Analog)

■ Další rysy:
Jak asi čekáte, *TOCA* licence s sebou přináší autentické barvy vozů, jména řidičů i pravidla soutěží.

■ Další informace:
Připravte se na úžasný zážitek ze závodění plný vzrušení. Playtest *TOCA WTC* najdete v čísle 30, kde si vysloužila desítku.







Hockenheim hostí Free Race, zatímco Time Trial se koná na katalánském okruhu.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

Muppet Monster Adventure

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Plošinovka
■ PROGRAM	Video

Muppeti zažívají v poslední době tak trochu comeback, toto je za několik málo měsíců už druhá hra, v níž tyto Hensonovy roztomilé potvůrky hrají prim. No, zdá se, že SCEE chce ze své licence vyždímat co nejvíc.

V *Muppet Monster Adventure* hrajete v roli Robina, roztomilého to synovce postavičky jménem Kermit The Frog, který se pokouší zachránit svého strýce spolu s ostatními Muppety.





Žabí sbor. Malý roztomilý Robin se vydal zachránit svého strýce Kermita a zbytek Muppetů, dokonce i Miss Piggy.

Koudelka

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	RPG
■ PROGRAM	Video

Od téhož vývojářského týmu, který pracoval na řadě *Final Fantasy*, nyní přichází titul *Koudelka*. To je gotické hororové RPG s drsně strašidelným příběhem, odehrávající se v temném prostředí, vzdáleně připomínající *Silent Hill*.

Hra je tak trochu kříženec mezi *Final Fantasy* a *Resident Evil*, a tak lze plným právem očekávat, že vás *Koudelka* do děje vtáhne téměř okamžitě a zároveň pořádně vyděsí.





Je to temný, temný svět, kde se dějí strašlivě temné věci. Než se podíváte na tohle demíčko, nacpěte se česnekem.

TOP SECRET EXTRA

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí ⊗ a skrolujte mezi pozicemi pomocí ↑ a ↓. Zvolte požadovaný save a po stisknutí ⊗ se uloží na vaši paměťovou kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahrajte pozici.

P*SM* **Download, tolik drahý srdcí všem, kteří rádi podvádějí. Stačí si stáhnout naše finty na paměťovou kartu a je to.**

Silent Hill

Hra už byla jednou dohrána až do konce, takže teď si můžete dát režim Next Fear. Jste v nemocnici a máte katanu.

Kurushi

Získáváte jednu extra postavu - Cherry.

Wip3out

Kompletní hra, se všemi turnaji, tratěmi, třídami i loděmi.

The World Is Not Enough

■ VYDAVATEL	Ea
■ ŽÁNR	Střílečka
■ PROGRAM	Video

Tak se znovu setkáváme, pane Bonde. EA právě chystá vydat už druhou bondovku a my v *PSM* pevně doufáme, že to bude něco hodně, hodně jiného, něco, co bude mít říz, co bude no prostě lepší.

Vývojáři od Black Ops dostali při práci na hře více času a větší míru svobody, což má za výsledek hru, jež je mnohem víc hodna své licence. Změna ze třetí do první osoby přináší vaše sny přece jen blížeji realitě a člověk se přitom začíná skutečně cítit jako James Bond.





Bond podruhé. A vypadá hodně slibně, rozhodně lépe než ubohé *Tomorrow Never Dies.* Račte se proto podívat a vychutnat si naše video.

Monster Rancher

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Sbírání potvor
■ PROGRAM	Video

M*onster Rancher* je takový mix mezi *Tamagotchim*, *Pokémonem* a *Barcode Battlers*. Možná vám to zní jako celkem neobvyklá kombinace, leč *Monster Rancher* je taky celkem neobvyklá hra. Úplně stejně jako startujete *Vib Ribbon*, i *Monster Rancher* nahrajete do konzoly, disk vyjmete a vložíte hudební CD dle vlastního výběru. Vyberete si skladbu a najednou se před vámi objeví hudebně generované monstrum, vytvořené ze samotných útrob vaší CD sbírky. Celkem je dostupných na 400 základních variant, každá s různými atributy. Na vás bude najít takovou skladbu, jež by vygenerovala nejvhodnější monstrum pro boj. Jakmile si svou potvoru vyberete, můžete ji různě trénovat a vlastně i milovat jako svou vlastní. Naše demo obsahuje několik oblíbených výtvorů samotných vývojářů.

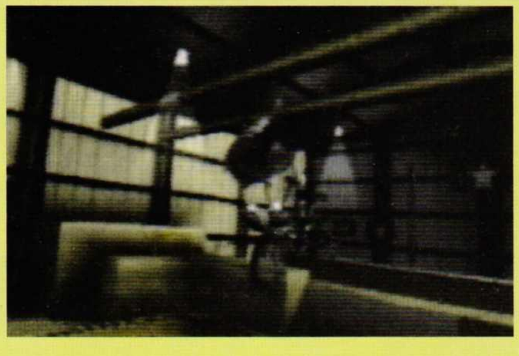


Tak takhle můžete dopadnout, pokud budete poslouchat Ilonu Csákovou - my vás varovali.

Matt Hoffman's Pro BMX

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNR	BMX simulátor
■ PROGRAM	Video

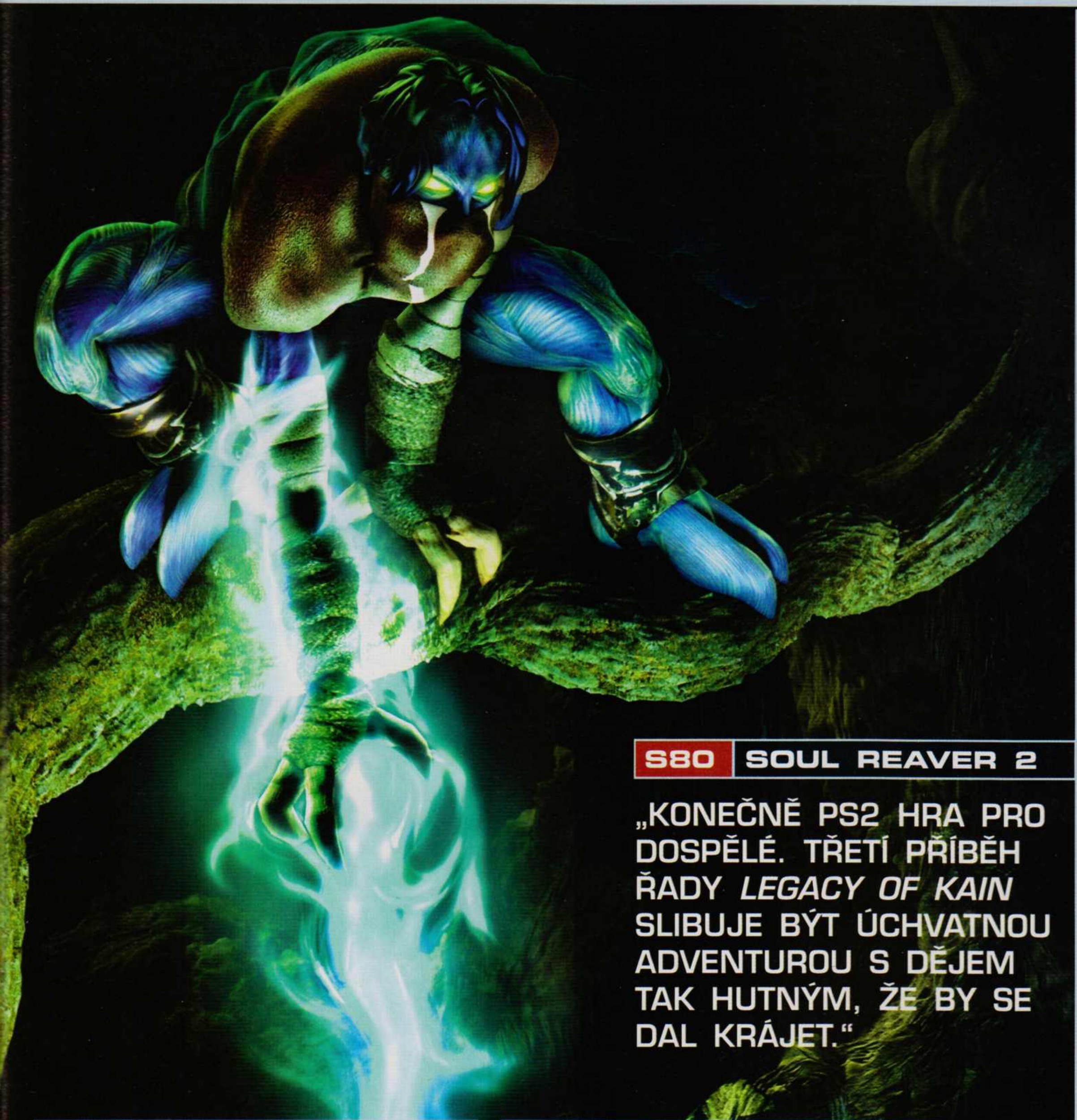
Matt Hoffman je jednou z největších hvězd extrémních sportů a jako takový propůjčil své jméno nejnovějšímu přírůstku rychle se rozrůstající stáje Activision v oblasti extrémních sportů. Podobně jako hry *Tony Hawk*, i *Pro BMX* zůstává věrný svému sportu, přičemž vám umožňuje střihat ty nejodvážnější triky, aniž byste se museli vystavovat nějakému zjevnému nebezpečí. Tohle video vám dá možnost některé z nich vyzkoušet a s nimi i pár úrovní. Pak už jen můžete slintat a těšit se na kompletní verzi hry nebo na plně hratelné demo, jež přineseme snad již v příštím čísle.



PlayStation®2

RECENZE ■ PREPLAYE ■ NOVINKY ■ INFORMACE

LEDEN 2001



S80 SOUL REAVER 2

„KONEČNĚ PS2 HRA PRO DOSPĚLÉ. TŘETÍ PŘÍBĚH ŘADY *LEGACY OF KAIN* SLIBUJE BÝT ÚCHVATNOU ADVENTUROU S DĚJEM TAK HUTNÝM, ŽE BY SE DAL KRÁJET."

OBSAH

TÉMA

NOVINKY

PREPLAY

RECENZE



S94 F1 CHAMP 2000



S92 DOA2: HARDCORE



S86 MGS2



Text: Lee Hall

BŮH UPÍRŮ KAIN A JEHO FENOMENÁLNÍ POTOMEK RAZIEL SE CHYSTAJÍ ZNOVU K BITVĚ, A TAK JSME SI S LIDMI Z CRYSTAL DYNAMICS SEDLI A POPOVÍDALI O *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2.*

STŘET SVĚTŮ

Konečně PS2 hra pro dospělé. Třetí příběh řady *Legacy Of Kain* slibuje být temnou, krvavou a úchvatnou adventurou s dějem tak hutným, že by se dal krájet.

Vývojáři od Crystal Dynamics ukočírovali sílu PS2, díky čemuž se jim podařilo vytvořit brilantní krajiny a úžasné zvláštní efekty. A úplně nejlepší je to, že se na scénu vrátil antihrdina Raziel se svým zlověstným mečem, nazývaným The Reaver. Tentokrát je jeho zbraň super nadupaná schopnostmi klíčovými pro hratelnost celé hry. Znovu jste vrženi do akční adventury ve třetí osobě à la *Tomb Raider*, leč i trochu jinak. Temná atmosféra a hrůzu nahánějící zombíci vnášejí do celé záležitosti vítanou příchuť ďábelského hororu.

Celá řada odstartovala s *Blood Omen: Legacy Of Kain*, kde jsme hráli v roli Kaina, nosgothského to šlechtice proměněného v upíra a naučeného zabíjet vše, co se jen pohne. Kain byl posléze prohlášen za boha coby mocný král démonů. V druhém díle, *Soul Reaver: Legacy Of Kain* (*PSM*12 9/10), vstoupil na scénu Raziel. Ten byl dříve jedním z Kainových pochopů, ale poté svého mistra překonal, když si nechal narůst křídla a získal neuvěřitelné schopnosti. Kain poháněný závistí Raziela napadl a svrhl do Jezera mrtvých, z něhož jej zachránil záhadný stařec Elder. Raziel se pak vydal zničit Kaina, z něhož se teď stalo stvoření pohybující se na rozhraní skutečného a duchovního světa. Jenže takový Kain, ten se nenechá jen tak oddělat, a tak se Raziel musí ještě jednou vrátit, aby jej dorazil. Zní vám to složitě? To proto, že každá z těchto her je plná temných odhalení, které vás vtahují stále hlouběji do světa *Legacy Of Kain*.

V *Soul Reaverovi 2* cestuje Raziel po Kainových stopách zpět do Nosgothu. Po cestě však zjistí věci, které jeho cestu za po-






S tímto mečem tě sejmu. Soul Reaver nejenom že vypadá v záři naprosto úchvatně, ale ještě vám pomůže řešit hádanky nebo ničit duše.



mstou úplně promění. Ukazuje se totiž, že věci v Nosgothu zdaleka nejsou černobílé.

ZLO SE PROBOUZÍ

Žádná hororová adventura není hodna jména *Legacy Of Kain*, pokud se to v ní nehemží přehlídkou nepřátel a není tu hodně krvavé akce. A tak jsme vystopovali režisérku *Soul Reavera*, Amy Hennigovou, a zeptali se jí, nakolik zvýší onen faktor napětí skutečnost, že nová hra bude na PS2.

Crystal Dynamics slibují prostředí plná nepřátel zralých na sejmutí. Hennigová vysvětluje: „Jelikož se *SR2* odehrává v Nosgothu dlouho před pádem Kainova impéria a dlouho před degenerací upírských klanů, Raziel (ztvárněný naším lepším já) se střetává s fanatickými lovci upírů a bojujícími kněži, ovšem stejně tak démonskými entitami, miliony zombií, upírů a také několika úplně novými, ostře střeženými přízraky." Veškeré zvláštní efekty a detaily dodávající hře atmosféru udělají z této hry skutečnou bombu.

Zvlášť důležitou částí celé věci jsou Razielovy smrtící údery, neboť hráči občas musejí odhalit a využít nepřítelovy slabiny, jinak se vám jej nepodaří dorazit. V *SR2* přidaly Crystal Dynamics vedle kopí a pochodní novou kategorii ostrých zbraní, jež umožňují useknout údy či hlavu nepřátelům, které by jinak šlo zastavit jen velmi stěží. „To je pravděpodobně ten nejdrsnější prvek hry," doznává Hennigová a při pouhé myšlence se otřásá.

Hry z řady *Legacy* byly vždy víc než vyloženě akční hry; důraz namísto toho spočívá na příběhu a hádankách. A právě proto hodně záleží na tom, aby člověk náležitě pochopil kontext. „Bylo zapotřebí hodně důkladného plánování, aby se všechno propojilo - překážky, které Raziela potkají v jedné z místností, musejí odpovídat schopnostem, které nabyl v předchozím segmentu hry," tvrdí Hennigová, přičemž dodává, že každá úroveň má svůj centrální problém, jenž se nějak vztahuje ke hře jako celku. Problém vyřešíte tak, že zkompletujete minihádanky a použijete Reavera. Nutno rovněž dodat, že Razielova schopnost manipulace, přenášení a umísťování věcí činí z hádanek v *Soul Reaverovi 2* mnohem víc, než tomu tak bylo v minulé epizodě.

Modely postav mají nyní nádherně tvarované a detailní obličeje, což jim jednak dodává na realističnosti a jednak zajišťu- ▶

„Crystal Dynamics slibují prostředí plná strašlivých odporných nepřátel - jen je sejmout."










Sekni a řeš. *Soul Reaver* obsahuje hodně soubojů mečem, jako správný titul z řady *Legacy*, ale stejně tak je založen na prvcích puzzle, podporovaných hutným dějem.

„Raziel se ocitá v době několik desetiletí před událostmi *Blood Omen: Legacy Of Kain.*"

▶ je, že synchronizovaně pohybují rty při mluvení. Je zcela jasné, že se u Crystal Dynamics pokusili co nejvíce dodat na realističnosti FMV sekvencím, a to tím, že použili plynulou grafiku, a tak animace působí živějším dojmem. Tým rovněž dbal na tak neuvěřitelné detaily, jako je simulace pohybů oblečení či vylepšený odraz světla od jistých ploch.

Dokonce i v tomto stádiu vývoje nejsou některé prvky hry dosud kompletní. „Ano," přiznává Hennigová, „jednu věc na hře je třeba ještě důkladně dořešit, a to brány. Jakmile totiž uděláte vše, co je třeba, zabraňují vám v pohybu po prostředí."

Nicméně naprosto klíčový je vzhled těchto místností. Protože se vždy pohybujete v jediné „místnosti", například chodbě, kaňonu nebo údolí, podařilo se vývojářům podstatně zkrátit loadingové časy. A co je důležitější, tato technika umožnila vytvořit mnohem detailnější oblasti, takže Nosgoth se jako pozadí jeví velice životný.

PŘÍBĚH SE ZAMOTÁVÁ

Začínáme přesně tam, kde *Soul Reaver: Legacy Of Kain* skončil, tj. Raziel právě zaslepen svým sledováním Kaina proskočil časovým portálem Chronoplast. Dostal se do doby několik desetiletí před dějem *Blood Omen*, vůbec první hry v řadě *Legacy*. Po celém *Soul Reaverovi 2* Raziel objevuje řadu zařízení pro cestování v čase, s jejichž pomocí cestuje do různých období v dějinách Nosgothu.

U takto bohatého příběhu se Crystal Dynamics zaměřily na vytvoření co nejznepokojující temné atmosféry, plné krvavých událostí. „Ale vyvarovali jsme se bezhlavého krveprolévání," přesvědčuje nás Hennigová. Raziel cestuje třemi hlavními epochami nosgothské historie - staletí předtím, těsně před a století po ději původního *Blood Omen: Legacy Of Kain.*

„I zde bude mít Raziel schopnost přeskakovat mezi éterickým světem duchovních bytostí a hmotným světem lidí," ujišťuje nás Hennigová. Paralelní rozměr použily i hry jako *Silent Hill* či *Shadow Man*, ovšem *Soul Reaver 2* celý tenhle nápad vizuálně ještě posunul. Vývojářský tým přišel s technologií „dvojího plánu", kdy se vám scenérie doslova proměňuje před očima, a to právě v okamžiku, kdy přecházíte mezi mystickým duchovním světem a hmotným světem. Tento přechod může vyvolat i Raziel, a má tudíž za následek proměnu krajiny.

Když se přesunete do přízračného plánu, čas se v zásadě zastaví, což může Raziel použít ke své výhodě při řešení hádanek. Naopak v mystickém světě zakoušíte spoustu jiných překážek, například voda je příliš málo hustá na to, aby se v ní dalo plavat, anebo to, že Raziel nemůže sbírat hmotné předměty.

A tak stejně jako ve filmu *Matrix*, i tady fyzikální zákony jednoduše vylétly oknem a země se přizpůsobila tak, aby otevřela nové oblasti zkoumání a Razielovi umožnila naprosto neuvěřitelné skoky přes veliké průrvy. „Dokonce i v procesu změny krajiny se odhalí tvary, které by Razielovi mohly pomoci v jeho hledání," podotýká Hennigová.

Toto přeskakování mezi úrovněmi má pro hru klíčový význam. Raziel je čerstvý lovec duší, a tak je jeho přirozeným prostředím podsvětí. Po soustředění veškeré své energie a mentálních schopností se sice dokáže proměnit v křehkou lidskou bytost, ovšem v hmotném světě se rychle unaví, přičemž ještě horší situace nastává, když je





Temné mraky se kupí. Svět *Soul Reavera* je temný a zkažený. Razielova bitva proti Kainovi není pouze bojem dobra se zlem, ale střetem dvou temných postav.

To je ten duch. Razielovým přirozeným místem je mystický nehmotný svět.











„Tento temný podtón má dodat *SR2* na hloubce oproti konkurentům jako *Tomb Raider*."

zraněn. A pro doplnění energie potřebuje požírat duše.

Tento poměrně temný podtón má dodat *Soul Reaverovi* na hloubce a povznést jej nad konkurenci, jakou představuje například *Tomb Raider*. Skutečnost, že je *Soul Reaver: Legacy Of Kain* příběhem vyprávěným skrze Razielovu optiku, naznačuje, že zobrazení Kaina bylo poněkud pokřivené. Můžete se proto těšit, že se o skutečné postavě této velké zombie dozvíte víc, a pokud budete Kainův vývoj sledovat pozorně, sami zjistíte, že ne všechno je takové, jakým se to zdá. Už teď je nad slunce jasné, že zde jde o něco víc.

SÍLA PS2

SR2 se odehrává v téže době jako minulá hra, takže Kain nijak zvlášť mezitím neposílil. Jeho jedinou výhodou jsou znalosti a veškeré jeho kroky jsou přesně vypočítané za účelem, kterého se Raziel dosud nedovtípil.

Pochopitelně rovněž Hennigová šetří slovy a namísto vysvětlení říká: „Naplno jsme využili možností, jež nám skýtá PS2, abychom mohli udělat hru graficky hezčí a detailnější." Skutečně, oblasti jsou ještě rozlehlejší, přičemž viditelnost sahá až na horizont. Tam, kde se vyskytuje mlha, je používána pro efekt, a nikoli proto, aby skryla nějaké chyby v grafice. A aby to celé bylo ještě lákavější, použil autorský tým na postavy šestkrát více polygonů než jindy.

Nový Raziel je postaven zhruba z 3000 polygonů - předchozí verze pro PS1 měla pouhých 500 polygonů. To znamená, že vypadá mnohem realističtěji a méně hranatě. Tým rovněž předělal systém zvláštních efektů, aby se náležitě využil nový hardware.

Zdá se, že nové děťátko Sony má v rukávu docela dost triků. V současné době jsou ve velké módě na PS2 částice materiálu: *Gran Turismo 3* to dělá s prachem, *Metal Gear Solid 2* s kapkami deště a nyní bude mít podobné materiály i *Soul Reaver 2*. Zde dostali výtvarníci přednost před programátory a výsledkem je větší vizuální bohatost.

ŠPETKA TECHNOLOGIE

Crystal Dynamics se s roztřepenými okraji vypořádaly tak, že každý frame udělaly o něco větší a následně jej zredukovaly na rozlišení obrazovky, přičemž dosáhly velmi povedeného antialiasingu. Prostředí ve hře mají zhruba desetkrát vyšší úroveň detailu než poslední hra. Crystal Dynamics mají za to, že teď konečně mohou dělat věci, po nichž toužily už na PS1, ale nebylo to možné technicky.

KREV, KREV, KREV

Blood Omen byla skvělá střílečka s celkem nevýraznou grafikou. Celé se to točilo kolem velkého upíra Kaina. S příchodem *Soul Reavera* nastoupil i nový protagonista a perspektiva třetí osoby, známá z *Tomb Raidera*. Hře se dostalo vřelého přijetí, ovšem dvě velká ega, tj. Kain a Raziel, vyžadovala každá svou vlastní hru.

Teď má řada dva hlavní proudy. *Legacy Of Kain: Soul Reaver 2* je hádankově založená věc, v hlavní roli s Kainovým potomkem, tak jak jsme jej poznali. *Blood Omen 2*, rovněž z dílny Crystal Dynamics a rovněž pro PS2, se pomalu profiluje jako veskrze temnější a krvavější záležitost než sesterská hra. Je tu spousta soubojů zblízka, detailní boje mečem a spoustou akce. Rozhodně je to hra výrazně akčně orientovaná, a i proto obsahuje řadu soubojů s bossy.

Vám v ní připadá role Kaina bloudícího po ulicích. Jakmile sáhnete po meči, místní v hrůze utečou. Ale co, daleko lepší je, že ty nebožáky můžete i rasit, některého kopnout, jinému vyříznout srdce, takže se rozhodně máme na co těšit a už se nemůžeme dočkat, až si k svačině dáme nějakou tu duši a zjistíme, co přesně se to v tom Nosgothu děje. ■

REAVER

Reaver je Razielův úžasný meč, který má klíčový význam pro celý příběh a rovněž pro nabývání dalších zkušeností. Raziel už teď umí plavat, lézt po zdech či přeskakovat do jiného rozměru. Rozvíjení jeho schopností se zcela odvíjí od Reavera, a to jak co se týče praktického použití meče, tak elementárních vylepšení.

Po celém Nosgothu je skryto sedm starobylých výhní, zaměřených na principy jako tma, světlo, oheň, vzduch, voda, země a mysl. Pokud Raziel rozřeší úroveň týkající se této výhně, výheň se uvede do činnosti a obdaří meč dalšími schopnostmi. Například Light Reaver vrhá kolem Raziela světelný kužel a umožňuje mu cestovat tmou. Seknutím mečem může rovněž zapalovat lucerny.

Každý z mečů lze použít jako svého druhu elementární klíč k otevření jistých zamčených dveří. Rovněž se hodí při aktivaci prvků nezbytných k vyřešení hádanky. To je ono!

ĎABELSKÉ ROZKOŠE

Devil May Cry

Shinji Mikami, hlavní mozek celé řady *Resident Evil*, právě připravuje nový titul žánru survival horor. *Devil May Cry* vydá Capcom v polovině příštího roku, přičemž Mikami bude mít celý projekt na starost a Hideki Kamiya (další slavný tvůrce *Resi*) bude titul režírovat. Hra byla původně zamýšlena jakožto pokračování *Resi*, ovšem během vývoje se proměnila v něco mnohem děsivějšího.

Vám zde připadne role postavy jménem Devilman Dante. Ten má za úkol porazil zlého pána démonů, který se snaží proklouznout zpět do lidského světa. Dantova rodina má dlouhou a slavnou tradici v boji proti démonům, jejíž počátky sahají až do doby před 2000 lety. Součástí tohoto úkolu je boj se strašidly a rozsekávání hord démonů velmi velkým mečem. Temná, hrozivá a nepochybně i strašidelná hra se na trhu objeví ještě tento rok.

V průběhu roku rovněž oslavíme 4. narozeniny řady *Resident Evil* a na oslavu Capcom uvádí na trh vylepšenou verzi *Biohazard Code Veronica* (původně vyšla pro Dreamacst), teď pojmenovanou *Biohazard Code Veronica Complete* a určenou pro PlayStation2. *Biohazard* je přirozeně japonský název pro *Reisdent Evil* a tato verze obsahuje spoustu nových scén, grafiky i novou hratelnost, naprosto odlišnou od originálu. Na pultech by se měla objevit 22. března, tak jenom doufejme, že se brzy poté objeví i tady. ■







3D STŘÍLEČKY

Do někoho to pořádně nasypte!

PS2 vykazuje skutečně úchvatný počet střílecek v první osobě, tedy her, jež byly po dlouhou dobu oblíbeným žánrem PCčkářů. Mezi nimi hraje prim *Half-Life* - jak jsme to ostatně předpověděli už před půl rokem, ale vydavatel Havas PS2 verzi ohlásil až nyní - jehož mnozí považují za vůbec nejlepší hru všech dob.

Mocní *Timesplitters* vyšly při premiéře PS2, *Unreal Tournament* je na cestě a velice zvláštně a zajímavě vypadá i *Red Faction* od THQ. Ale k těmto hrám by měly přibýt ještě nějaké, někdo by mohl říci dokonalejší, klasiky v žánru střílecek v první osobě, jmenovitě *Quake 3 Arena* a naprosto fantastická *Half-Life*.

Half-Life je hra, jíž mnoho pécéčkových pařanů považuje za vůbec nejlepší hru všech dob (ačkoli příznivci Myamota nebo Kojimy by mohli důrazně nesouhlasit). Hrajete roli jistého Gordona Freemana, výzkumného pracovníka, jehož laboratoř právě objevila portál do úplně nového rozměru. No a pak vás čeká bitva plná napětí proti vetřelcům, kteří ohrožují naši planetu. PC verze se pyšnila vysoce inteligentními AI protivníky, kteří bojovali v týmech, a taky vetřelci s podivnými obrannými mechanismy: někteří lovili zvukem, jiní rafičili jazykovou past ze stropu. Verze pro PS2, jež by se měla objevit letos v létě, bude mít nový režim pro více hráčů a režim Deathmatch, plus několik jedinečných úrovní, které jsme dosud neměli možnost vidět v žádné předchozí verzi hry.

Electronic Arts už potvrdily, že budou dělat port *Quake 3 Arena* od firmy Id na PS2. Podobně jako *Unreal Tournament*, i tahle hra bude hlavně a především pro vícero hráčů. Nabídnuto vám bude hned několik režimů Deathmatch, s možností pilovat své schopnosti proti soupeřům ovládaným počítačem ve hře pro jednoho hráče. My jsme hráli *Unreal Tournament* přes myš a klávesnici (myš Microsoft jsme zapojili do klávesnice Macintosh a tu pak připojili do USB portu na PS2) a zjistili, že takto je to mnohem lepší než s joypadem. Díky svému pécéčkovému původu by stejné možnosti měla nabídnout i *Quake 3 Arena*, až se konečně objeví na trhu. Zatím se o konkrétním datu nic neví, ale v příštích číslech jistě přineseme nějaké podrobnější informace. ■



Přicházejí!

HRY, KTERÝCH SE DOČKÁME V PRŮBĚHU TOHOTO ROKU...

LEDEN 2001

Shadow Man 2 Acclaim
Gun Griffon Blaze Virgin/Interplay
ESPN Winter Games Konami
Kengo Ubi Soft
Donald Duck Goin' Quackers Ubi Soft
Eternal Ring Ubi Soft
Evergrace Ubi Soft
Armoured Core 2 Ubi Soft

JARO 2001

Army Men: Air Attack 2 3DO
Army Men: Sarge's Heroes 3DO
Carrier: The Next Mutation Jaleco
Shadow Of Memories Konami
ESPN NBA 2Night Konami
Project Eden Eidos
NBA Hoopz Midway
Unreal Tournament Infogrames
Warriors Of Might And Magic 3DO
Jungle Book Groove Party Ubi Soft
WDL: Thunder Tanks 3DO
Gran Turismo 3 SCEE
Player Manager 2001 3DO
MDK2: Armageddon Virgin
The Bouncer Square Europe
MTV Music Generator Codemasters
Black And White EA

■ THQ ZÍSKALO DLOUHODOBÁ PRÁVA NA *TETRIS* TITULY. JEDEN KOUSEK SE OBJEVÍ I NA PS2 ■ *MUNCH'S ODDYSEE* UTEKL K MICROSOFT X-BOXU A NA PS2 SE NEOBJEVÍ ■ CODEMASTERS POTVRDILY,

GTA 3D

Vylezte z toho auta

DMA Design ze skotského Edinburghu uzavřel kontrakt s Rockstar Games a právě pracuje na pokračování *GTA2*, slibně nazvaného *Grand Theft Auto 3(D)*.

Klíčovou pro *GTA 3(D)* bude vaše schopnost rychle opustit auto a utíkat. Jsou zde stejní vůdci gangu jako v první hře a hledají mezi sebou jednoho, který by vedl všechny tři gangy, které si rozdělily město. To je podobné městu z *GTA2*, tedy něco na způsob Nového Yorku, se čtvrtí vágně připomínající Long Island, tunely a mosty přes fiktivní Hudson.

Stejně jako v prvních dvou verzích, i zde můžete naskakovat i vyskakovat z auta, hrát celkem volně postavené mise a zkusit své štěstí, zda se vám skutečně podaří stát se šéfem podsvětí velkého města. Při vytváření anarchistické atmosféry titulů *GTA* hrála vždy významnou roli hudba. Tentokrát v každém autě, do něhož skočíte, je rádio naladěno na určitou rádiovou stanici a hraje různé melodie. Rovněž po cestě zachytíte zpravodajské relace, z nichž se dozvíte informace o dění ve městě.

DMA ani *GTA 3(D)* nespustíme z očí, a to až do okamžiku, než bude hra někdy v průběhu roku uvedena na trh. ■









CRASH BANDICOOT

Crash je zpátky?

Vývojáři Travellers Tales jsou onou hybnou silou za vůbec prvním dobrodružstvím Crashe Bandicoota na PS2, neboť původní *Crashův* tvůrce, společnost Naughty Dog, právě pracuje na nové, dosud nespecifikované hře pro PS2.

V tomto novém titulu, jenž je 3D adventurou s absolutní volností pohybu, vás čeká role Crashova kámoše Cocoa a taky zběsilé projížďky v speciálně vytvořeném vozítku i honičky v džungli, které byly tak výrazným rysem originálu.

Travellers Tales rovněž přihodily do hrnce spoustu efektů vyjadřující změnu počasí. Můžete se těšit na zábavné úrovně na lávových polích, ve sněhových vánicích, a dokonce i na jezero plné rtuti. Licenci na *Crashe* vlastní Universal, takže můžete počítat s tím, že po vydání této hry koncem roku 2001 přijde Konami hned s několika dalšími pokračováními. No, uvidíme, jak se Travellers Tales svého úkolu zhostí. ■

Wipeout Fusion SCEE
ESPN NHL Hockey Night Konami
Formula 1 2001 SCEE
WDL: Warjetz 3DO
Herdy Gerdy Eidos
Need For Speed EA
The Gift Cryo
F1 World Grand Prix 2000 Konami
World Snooker 2 Codemasters
LMA Manager 2001 Codemasters
Rally Championship EA

LÉTO 2001

Oni Take 2
Onimusha Capcom
Top Gun Titus
Evil Twin Ubi Soft
Gauntlet Dark Legacy Midway
Red Faction THQ
Red Konami
Summoner THQ
Evil Dead: Hail To The King THQ
Seven Blades Konami
Robocop Titus
Roadsters Titus
Half-Life Sierra
Ephemeral Fantasia Konami
Zone Of The Enders Konami
Age Of Empires 2 Konami
Army Men: Lock 'N' Load 3DO

KONEC 2001

Metal Gear Solid 2 Konami
High Heat 3DO
Final Fantasy X a XI Square Europe
Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 Eidos
Stunt Man Infogrames
WWF Smackdown THQ
360 Challenge Acclaim
Gunslinger Activision
Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision
Aliens: Colonial Marines Fox Interactive
Bloody Roar 3 SCEE
Titanium Angels SCI
US Navy Seals Jaleco
CMX 2002 THQ
Silent Hill 2 Konami
Kelly Slater's Pro Surfer Activision
Balder's Gate Legends Virgin
The World Is Not Enough EA
Starsky And Hutch Empire
Ghostmaster Empire
VIP Ubi Soft
Run Like Hell Virgin
No One Lives Forever Fox Interactive
World Sports Cras Empire
Star Wars: Online Activision
Knockout Kings 2001 EA
FIFA 2002 EA
Nascar 2001 EA
Speed Devils 2 Ubi Soft

ŽE JE VE VÝVOJI NĚKOLIK RŮZNÝCH VERZÍ *COLIN MCRAE RALLY* ■ SONY POTVRDILA, ŽE DALŠÍ ZÁSILKY PS2 BUDOU V OBCHODECH KRÁTCE PO VÁNOCÍCH. V BŘEZNU BY MĚL BÝT KONEČNĚ DOSTATEK KONZOLÍ.





SNAKE SE VRACÍ

Metal Gear Solid 2:

NEJLEPŠÍ HRA NA PLAYSTATION1 SE ZA CHVÍLI

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Konami
- **VÝROBCE:** KCEJ
- **ŽÁNR:** Plíživá adventure
- **SPECIALITY**
  - Precizní fyzika má na svědomí ohromující vizuální efekty.
  - Zaměřovací systém se v MGS hrách objevuje vůbec poprvé.
  - Staří padouši se vrací v nových rolích.
  - Kojima ignoruje aliasing a soustředí se na hratelnost.
- **DATUM VYDÁNÍ:** Listopad
- **KONTAKT:** www.kcej.co.jp

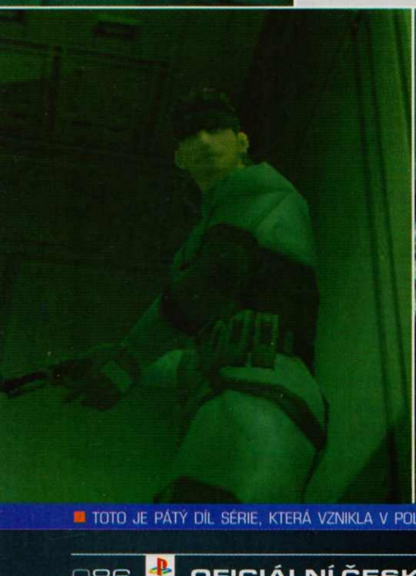
Ačkoli do premiéry nového titulu zbývá ještě zhruba rok, už teď zaujímá *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* čestné místo v PS2 agendě. Nicméně jak zdařilý Snakeův návrat bude, na to si ještě budeme muset počkat, ovšem pokud to nebude nejlepší hra všech dob, pak klidně sežereme svoje čepice. Tak skvěle totiž vypadá.

Hideo Kojima, geniální autor hry, opět udělal vše pro to, aby zkušenost ze hry byla co nejúchvatnější. Prostředí budou mnohem interaktivnější než dříve, Snake se bude schovávat ve skříních, za dveřmi a i v oněch papundeklových krabicích, které tolik proslavil předchozí díl.

Navíc Kojima a jeho tým dělali vše, co bylo v jejich silách, aby zkrotili sílu PS2 - podařilo se jim . vytvořit detailní fyzický mechanismus a ten použili s naprosto brilantním výsledkem. Tak například když Snake stojí v dešti, dopadající kapky vody se od něj odrážejí naprosto úchvatně realisticky, nebo když v chodbě vybuchne bomba, Snakea trefí malé úlomky suti. Kojima teď usiluje o vylepšení hratelnosti, a to dokonce i na úkor špičkové vizuální stránky, kdy je údajně ochoten ignorovat občasné nedokonalosti.

Hlavně nenápadně

Hru budete moci dohrát, aniž byste museli zabít živou duši - používáním ochromujících útoků. Stejně jako v *MGS*, i tady prozradíte svou pozici,





Dědictví *Syphon Filter*: Nový *Metal Gear* si vypůjčil pár pohybů i od svých několika imitátorů. Tak třeba tady nám Snake visí ve stylu *Syphon Filter*.



■ TOTO JE PÁTÝ DÍL SÉRIE, KTERÁ VZNIKLA V POLOVINĚ 80. LET ■ HUDBU PRO *MGS2* TVOŘÍ HARRY GREGSON-WILLIAMS, KTERÝ PRACOVAL NA TAKOVÝCH FILMECH JAKO *NEPŘÍTEL STÁTU* A *KUŘECÍ ÚLET* ■ KOJIMA NAJAL



O schovávání ve skříních jistě víte své. Snake ale své nepřátele za chvíli zlikviduje.



Krabice plná triků. Skočte do papundeklové krabice a nenajdou vás.







Sons Of Liberty

VRÁTÍ V NOVÉM HÁVU A LEPŠÍ. O MNOHO.

pokud vám v nočním chladném vzduchu půjde pára od úst nebo pokud šlápnete do kaluže, nicméně teď byl tento aspekt hry ještě posílen. Nyní budete v nebezpečí odhalení, pokud někdo zahlédne váš odraz ve skle nebo stín, který vrhne vaše tělo. A ani efekty spojené s počasím to nekončí. Dokonce můžete nastydnout a chytit horečku, což následně zpomalí váš postup hrou a učiní z tohoto titulu pravděpodobně dosud nejrealističtější videohru všech dob.

Profiltrováno

Solid Snake teď může třeba ručkovat po tyči, což je pohyb vypůjčený ze *Syphon Filter*, a dokonce dokáže odstřelit i ventilátory a své nepřátele nechat opařit horkou párou. Nicméně skutečným ohniskem zájmu Konami je AI nepřátel. Každá jednotka má svého velitele a funguje jako tým, přičemž někdy se ochraňují plexisklovými štíty. V režimu první osoby jim můžete odpálit nohy - je to efektivnější než plácat munici na skoro neprůstřelné štíty.

Celý *MGS2* se točí kolem úplně nové super zbraně, Metal Gear Ray, jež má zlikvidovat všechny zbraně Metal Gear, které se rozmnožily po světě poté, co byl ukraden návod na jejich konstrukci. O tuto mocnou technologii usiluje skupina, jež si říká Sons Of Liberty, teroristická banda, přepadnuvší loď s touto účinnou zbraní. Jenže bohužel jaksi nepočítali s tím, že na té lodi je náhodou i pan Snake. Více zpráv přineseme co nejdříve. ■

Lee Hall

Přesná střelba





Individuální zaměřování je něco, s čím jsme se v *Metal Gear* dosud nesetkali. Nyní se můžete zaměřit na nechráněné kotníky, namísto neprůstřelných štítů z plexiskla. Možnosti, jež tato funkce otevírá, jsou naprosto úchvatné. Tak si třeba vezměte, že ti lotři spolu komunikují přes vysílačky. Stačí jedna dobře mířená střela do vysílače a snadno je odříznete od jejich kamarádů.

Úplně realistické. Předměty se rozpadají na malé částice, takže to Snake může koupit i skelnými střepinami.



KONZULTANTA MOTOSADA MORIHO JAKO VÁLEČNÉHO PORADCE ■ *METAL GEAR SOLID* PRODAL NA CELÉM SVĚTĚ VÍCE NEŽ ŠEST MILIONŮ KUSŮ.



Pane Bože! První mise a kolem vás všude hnusné zombie dorážející na vás svými smrtícími, byť poněkud uvolněnými pařáty.





Kouř! Když vypálíte z těžší zbraně (nahoře vlevo), vzduch se na chvíli zaplní kouřem a ten po chvíli vyvane.



TIMESPLITTERS

TAK TADY JDE FAKT DO TUHÉHO...



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Eidos Interactive
- **VÝROBCE:** Free Radical Design
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** 11 a více
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Jednoduchý editor, takže si můžete vytvořit svoje vlastní úrovně.
  - Spousta režimů pro dva hráče, Capture The bag, Deathmatch a Escort.
  - Kooperativní režim pro dva spolupracující hráče.
  - Spousta hratelných postav a nepřátel.

T*imesplitters* je hra vytvořená autory *Goldeneye* a pokračuje v dlouhé tradici střílleček pro větší počet hráčů. Jakmile si pořídíte PS2, neměli byste si ji nechat ujít.

Timesplitteři jsou hnusnou a zlou rasou obdařenou schopností přeskakovat do čtvrtého rozměru. Vy proti nim tudíž bojujete ve třech časových zónách, a to 1935-1955, 1985-2000 a 2015-2035. Samotné hratelné postavy, jichž je zde údajně na šedesát, vypadají tak trochu jako z jiného světa. I ony pocházejí ze tří časových období, mají směšná jména a jejich složení je značně rozmanité, od kosmických vojáků (Sebastian Photon a Chastity Detroit) až po chlápka, který vypadá jako ze seriálu *Starsky And Hutch* ze sedmdesátých let (detektiv Harry Tripper).



Masakr pro více hráčů. Popadněte pytel a pak běžte, co vám nohy stačí.

Arkádový režim pro více hráčů nabízí režimy Deathmatch, Bag Tag (tady se držíte co nejdelší dobu jednoho symbolu), Knockout a Capture The Bag (oba tyto poslední dva režimy jsou týmově orientované). Celé to je poměrně jednoduché: vyberete si nepřítele, zvolíte si počet protivníků a pak si tak pobíháte po úrovni a střílíte na všechno, co se pohne. Je zde hodně věcí, které je třeba upravit nebo vylepšit, a taky tu máte úrovňový editor, v němž stavíte arény až osm pater vysoké.

Je to jednoduché: choďte kolem a střílejte vše, co se hýbe.

Režim pro jednoho hráče hraje až druhé housle za šíleným masakrem pro více hráčů, nicméně i tak běhá rychlostí 60 framů za sekundu a vypadá fakticky skvěle. Vaším úkolem je zachránit svět dřív, než se timesplitterům podaří nenávratně pozměnit minulost lidstva. To v každé úrovni obnáší likvidaci několika nepřátel, sebrání určitého předmětu a dopravení jej zpět na start. Ano, až takhle je to snadné (no, ono se to ale řekne, jen si to zkuste v nastavení Hard). Hlavním důvodem, proč dělat tohle všechno, je odemknout si postavy a úrovně v režimech pro více hráčů.

Timesplitters je skvěle udělaný úvod k vylepšenému ovládání analogových páček. Plynulý pohyb, vynikající arény a výbušné dění činí tuto hru naprosto nepostradatelnou v jakékoli sbírce. Free Radical odvedly dobrou práci. ■

Nick Ellis

WWW.TIMESPLITTERSGAME.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

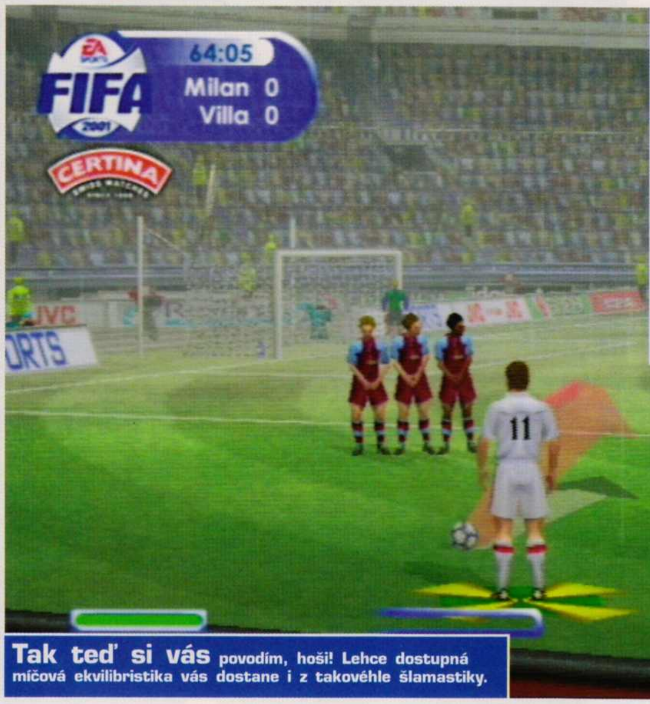
Co hře schází v intelektuální náročnosti, to kompenzuje potoky krve.

ZASAH

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** ***Alien Resurrection*** (PSM30, 8/10) Těžká, leč zajímavá střílečka v první osobě.
- **PS2:** **Unreal Tournament** (DOSUD NEVYDÁNO) Legendární pécéčková střílečka se na PS2 ukáže už velmi brzy!



Tak teď si vás povodím, hoši! Lehce dostupná míčová ekvilibristika vás dostane i z takovéhle šlamastiky.





Je to krasavice: *FIFA* vypadá na PS2 skvěle, ale pocit, že hra se od minulého roku vůbec nezměnila, vám bude vnucovat dojem, že vás někdo drobet okradl. Možná snad pokud jste *FIFu* nikdy neviděli.



FIFA 2001



FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA Sports
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 8
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Je to smutné, ale prostě stará *FIFA 2000*.
  - Najatí profíci (Davids, Henry, Kuka) a moderní technologie dovedli pohyby hráčů k překvapující míře realističnosti.
  - 10.000 hráčů se skutečnými jmény z 16 ligových soutěží
  - Mistrovství světa a domácí ligové soutěže

KONZOLA SE ZMĚNILA, ALE HRA ZŮSTALA TRESTUHODNĚ STEJNÁ.

Coca-Cola nebo Pepsi, McDonald nebo KFC, *FIFA* nebo *ISS*? Jakou zvolit fotbalovou hru, je právě jedno z podobně citlivých životních rozhodnutí, jako volba hamburgeru, kterým se nafutrujete, nebo sladké vody, kterou polijete jazyk. Všechno je pouze věcí chuti. Pravděpodobně pouze fakt, že *FIFA* disponuje oficiální licencí, je důvodem, proč se prodává lépe. Je to smutné, ale je to tak - je mnohem větší legrace hrát se skutečnými jmény a skutečnými hráči. Nicméně nyní se podařilo Konami získat oficiální licenci, a tak se dá očekávat zuřivý boj a možná se věci budou měnit.

Nicméně i tak je *FIFA 2001* zdaleka nejatraktivněji vypadající fotbalovou hrou, kterou jsme měli možnost spatřit. EA vynaložily velké prostředky proto, aby si mohly být jisti, že hra dosáhne velké míry realismu, zejména pak co se týče pohybu a mimických schopností hráčů. Toho dosáhly angažováním osmi špičkových fotbalových profíků a jejich následným šaškováním před motion capture kamerami. S pomocí síly PS2 tak dosáhly takové blízkosti reality zobrazení, jakou jsme tady ještě neměli.

Co se týče hratelnosti, je rozdíl mezi verzí 2000 a 2001 nepatrný.

Ovšem i tak není příliš velkým překvapením, že nás přesto nová *FIFA* poněkud odradila. Zejména proto, že co se týče hratelnosti, je rozdíl mezi verzí 2000 a 2001 asi takový jako mezi účesy členů skupiny Europe. Tedy velice malý. Pokud bychom chtěli být cyničtí, pak s klidem prohlásíme, že jde o stále stejnou hru, pouze namísto plesnivé blůzky od Vietnamců, kterou dnes *FIFA 2000* na PS1 bezesporu připomíná, zvolila plesový oblek od Armaniho.

Pokud hned první hru vyhrajeme 3:2, a to ještě porazíme s řeckými invalidy z Panathinaikosu Athény katalánské bohy z FC Barcelona, přičemž náš šikovný řecký útočník vstřelí dva góly parádními nůžkami a pohodu završí vítěznou zíní z třiceti metrů, je nám jasné, že je něco špatně. Skórování sice většinou vypadá ohromně spektakulárně, ale je tak neuvěřitelně snadné, že vás ani příliš netěší. A problém není jen ve střelbě gólů, ale také v absolutně stejných funkcích kláves, taktických nastavení, a dokonce i stejných soutěžích, turnajích a komentářích.

Ovšem bůhvíco jsme vlastně od tohoto titulu mohli očekávat. Prostě je to *FIFA*, a nyní je i na PlayStation2. ■

Tomáš Zvelebil



I ne zrovna nejvychytanější systém trestných kopů zůstal tak stejný. Tudíž nepříliš zábavný.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

WWW.EASPORTS.EA.COM

VERDIKT

Graficky udivující, ale jinak neočekávejte nic nového. Tahle věc tu už byla.

IDENTICKA

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** FIFA 2001 (PSM33 8/10) Nejlepší *FIFA* všech dob, ale stačí to?
- **PS2:** ISS (PSM34 6/10) Viz recenze na straně 91.



Sejmout kapitána halapartnou a pak mu sebrat koně je docela pohoda.







DYNASTY WARRIORS 2

VY A ARMÁDA. TO JE FÉR, NE?



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Midas
- **VÝROBCE:** Koei
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Drsný boj muže proti muži, až 20 bojovníků simultánně na obrazovce.
  - 23 hratelných postav s různými cíly: devět dostupných hned od začátku, 14 maniaků můžete odemknout s postupem hry.
  - Pět úrovní a osm krví prosáklých bitevních scénářů.

Věříte tomu, že jste byli v některém ze svých minulých životů nesmrtelným válečníkem a k tomu králem? Pokud ano, pak rychle vyhledejte lékařskou pomoc. Nicméně pokud jste vždy toužili po tom vyzkoušet si své schopnosti v nějaké starodávné bitvě a roznést na kopytech všechny, kteří si dovolili zpochybnit váš královský původ, pak vítejte do *Dynasty Warriors*, jistě si to užijete.

Ano, snažíte se znovu spojit tři království starověké Číny a to je tak všechno, co je třeba z historie vědět. Vyberete si svého hrdinu a pak hurá do boje. Z mlhy se na vás řítí jedna vlna nepřátel za druhou a pak je všechno jen záležitostí rychlého stisknutí ◻ anebo občas ◯ - tato dvě tlačítka totiž uvádějí těla vašich nepřátel do hodně nepřirozených a většinou fatálních pohybů. Až na paměť šetřící mlhu je *DW2* po technické stránce naprosto brilantní záležitost, kdy se mezi sebou řežou celé legie. Můžete běhat, skákat i útočit jakýmkoli směrem, ačkoli prudký a bezhlavý výpad vpřed není moc dobrý nápad, poněvadž elitní nepřítelovi vojáci útočí na váš trup, zatímco pěšáci vám podrážejí nohy. Mnohem lepší je hrát roli zabijáka, držet se u svých vojáků a zabíjet každého osamoceného nepřátelského vojáka s hodností kapitána či vyšší. Úplně nejlepším momentem je ale ukrást nepřítelově veliteli koně a plným cvalem najet do vřavy, kde pak v naprosté zuřivosti rozdáváte jednu ránu za druhou.

Technicky naprosto brilantní, řežou se tu celé legie.

Jakmile ukojíte svůj počáteční hlad po krvi, bitvy najednou nevypadají ani zdaleka tak dobře. Na každé z pěti úrovní je mapa, nicméně nad rozmístěním svých vojsk nemáte vůbec žádnou kontrolu. A stejně tak jsou vaše možnosti omezeny i na samotném bitevním poli: není zde žádný systém rozkazů a jediní vojáci, kteří se řídí podle vás, jsou vaši osobní strážci. Často to vypadá, že se vojáci potulují po bojišti jen tak, bez jakéhokoli cíle. Ano, můžete se trochu pohybovat pomocí L1, ovšem mačkat 40 minut (tak dlouho trvá jedna úroveň) ◻ člověka po chvilce omrzí - zvláště pak, když v případě zabití musíte začít úplně znovu. Technicky je to vymakané a celkem i zábava, ovšem velký potenciál zde zůstal nevyužit. ■

Pete Wilton



Historická věrnost je pěkná věc, ale občas je to lepší bez ní. Třeba tenhle úžasný chvat.

WWW.DYNASTYWARRIORS2.CO.UK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Skvělý nápad, bohužel pokažený opakováním a nedostatkem hloubky. Hra skvěle vypadá.

USEKNUTA

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: Front Mission 3** (PSM29 8/10) Nejlepší strategie na PS1.
- **PS2: Kessen** (DOSUD NEVYDÁNO) Strategická hra odehrávající se ve feudálním Japonsku.

ISS



KONAMI KONKURUJE SVÝM FOTBALOVÝM DEBUTEM NA PS2 EA.

Evropská verze *ISS* pro PS2 je mnohem lepší než táž hra pro PS1 i japonská verze, již jsme měli možnost vidět zjara, leč i tak ani zdaleka nedosahuje výšin *Pro Evolution.*

Animace hráčů je přirozeně velmi dobrá a okořeněná několika podařenými detaily. Například po sporném výroku sudího se hráči začnou hádat. Bohužel jsou tu ale i chyby: když sprintujete po křivce, váš hráč běží nepřirozeně nakloněn; a davy diváků taky nejsou nic moc - špatně nakreslené a celkově odbyté. Diváci rovněž rytmicky mávají obřími vlajkami a vůbec nahánějí hrůzu. Světlou stránkou jsou některé chorály, ty jsou skutečně povedené.

Hra je arkádově orientovaná, a to do té míry, že často mícháte s míčem u nohy, aniž byste se vůbec museli dotknout D-padu. Nicméně jeden prvek hratelnosti se opravdu povedl, a to je mechanika míče - ta je zatím nejlepší jak na PS2, tak na PS1. Namísto toho, abyste museli čekat, až se vám dá hráč do pohybu, jednoduše ho rozběhnete stisknutím a podržením Ⓐ - míč odehrajete pouze tehdy, když tlačítko držíte. To je vynikající nástroj na procházení zhuštěnou obranou. Celkově je *ISS* asi na stejné úrovni jako *FIFA*, byť se hraje trochu realističtěji. Nicméně na skutečně skvělý fotbal pro PS2 i nadále čekáme. ■

Lee Hall





Prsty se jen míhají. Mezi *ISS* a *FIFA* to zatím vypadá na remízu.



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Konami
- **VÝROBCE:** KCEO
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Kompletní licence i pro jména hráčů
  - Podstatně předělaná japonská verze
  - Spousta pohárů, včetně turnaje ve stylu mistrovství světa

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

Oficiální český PlayStation Magazín – VERDIKT

Bezprostřední, arkádová a celkově docela dobrá, jenže na *ISS Pro Evolution* stále nemá.

TĚSNĚ VEDLE

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** ISS Pro Evolution (PSM23, 9/10) Jednoduše nejlepší fotbalová hra všech dob.
- **PS2:** FIFA 2001 (PSM34, 6/10) Viz playtest na straně 89.

MADDEN 2001



FOTBAL NA AMERICKÝ ZPŮSOB.

Váš útočník bere míč a sprintuje na soupeřův konec hřiště, když vtom přibíhá robustní obránce a strašlivým úderem na prsa jej sráží k zemi. Vypadá to hodně ošklivě a zatímco vy se sbíráte z prožitého šoku, váš hráč je s vážným zraněním nakládán na nosítka a odnášen z hřiště pryč. Tak tohle je v kostce *Madden 2001* pro PlayStation2.

Hra vypadá natolik úžasně, že většinu času při ní strávíte sledováním zpomalených záznamů. A právě v nich náležitě oceníte přesnost fyzického modelu. Hra vypadá - a hraje se - jako neuvěřitelně skutečná záležitost.

Pro přitažlivost *Maddenu 2001* je klíčové to, že hratelnost ocení jak úplní zelenáči, tak protřelí borci, a to dokonce i ti poněkud cyničtí. Namísto toho, abyste po každém herním výběru hry museli čelit matoucím diagramům, dostanete přehlednou mapu hřiště s rozestavením hráčů a vy jednoduše vyberete toho, jemuž chcete přihrát. Dokonce můžete získat i pomocnou ruku, a to v režimu Easy Play. Režim pro jednoho hráče obzvláštňují tzv. Madden Challenges: pošlete pas na 30 yardů, dejte více než 21 bodů atd. a získáte speciální cheaty. Ale *Madden* byl vždy nejsilnější v režimu pro více hráčů a ani tato verze není výjimkou. Můžete si natáhnout spoustu extra fintiček - během hry můžete třeba změnit typ přihrávání anebo využít výhod bránění na jedno poklepání na joypad. Prezentace je typicky americká, přičemž sám pan Madden je hodně vidět i slyšet. ■

Lee Hall





Madden **jde do toho. Grafika snadno snese extrémní zoomy i extra zpomalené záznamy.**

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Electronic Arts
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Skuteční kouči z NFL nabízejí zdvořile a rezervovaně své strategie
  - Tělesné proporce jednotlivých hráčů odpovídají těm, které mají ve skutečnosti, a ovlivňují to, jak daleko letí po kolizi se soupeřem.

WWW.EASPORTS.EA.COM

Oficiální český PlayStation Magazín – VERDIKT

Americký fotbal je stejně blbost, že? Tohle je nicméně videohra té nejvyšší třídy.

TOUCHDOWN

9 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** NFL Blitz (NERECENZOVÁNO) Ano, arkádové, ale nabízí skvělou zábavu a parádní zranění.
- **PS2:** NFL Gameday (DOSUD NEVYDÁNO) Pokus SCEE naklonovat *Maddena*.



Hra známá v Japonsku jako *Dead Or Alive 2* vychází v Evropě pod názvem *Dead Or Alive 2: Hardcore*. To jsou nám věci...







Tekken je Tekken. Ale DOA2 má tentokrát slušné šance zaujmout hardcore fandy žánru. Tu máš ránu...







DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

ZAPOMEŇTE NA MINULOST A NECHTE SE ZKOPAT.



FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Tecmo
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** 15 a více
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - 16 interaktivních arén
  - Každá postava má svůj vlastní příběh
  - Nahrávací mód, kde si můžete ze soubojů sestříhat vlastní film. Nastavení kamery vám umožní co nejlepší záběry na kalhotky krásných bojovnic.

Doteď to bylo úplně jasné. Playstationovým mlátičkám kraloval *Tekken* a všechny ostatní hry byly jen ubozí bažanti, kteří mu museli nosit z hospody chlast a dělat za něj rajony. To už neplatí. S příchodem PlayStationu číslo 2 přišel nejen nový *Tekken*, ale i druhý díl řezačky jménem *Dead Or Alive*.

A zatímco první díl jen nenápadně a tiše postával ve stínu *Tekkena*, druhý díl se už vykašlal na pokoru a začal se rvát dopředu s razantností důchodkyně, prodírající se k volnému místu v tramvaji. Samozřejmě že *Tekken* v tomhle souboji vyhrává - ale rozhodně to pro něj není lehké vítězství. Na tradici se příliš spoléhající *Tekken* odchází z boje s krvácejícím nosem a zuby roztroušenými po kapsách. *Dead Or Alive 2* je zatraceně tuhý soupeř.

V *Dead Or Alive 2* najdete všechno to, co má správná mlátička obsahovat. Nechybí několik rozdílných hracích módů, jako Story, Survival, Tag Battle a Team Battle. Je tu samozřejmě kvantum hracích postav a každá z nich má vlastní bojový styl - od karate až po wrestling. A kdyby vám to nestačilo, můžete si i vybrat, v jakém ze dvou ohozů má postava vstoupit do ringu. Rvačky se také vylepšily - a to nejen graficky. Stejně jako u nejnovějšího *Tekkena* vstupuje do hry i okolí - tady můžete omlátit protivníkovu hlavu o kovový sloup či s ním probourat zeď. A samozřejmě - nejlepší je, když ji hrajete ve dvou, nebo ještě lépe ve čtyřech.

Nejlepší je, když ji hrajete ve dvou, nebo ještě lépe ve čtyřech.

Dead Or Alive 2 naštěstí nezapomnělo, co byl největší klad jedničky, a tak i v tomhle díle jasně dominují dobře vyvinuté ženské bojovnice nad muži. Bohužel tvůrci hry ještě nedošli tak daleko, aby udělali speciální bonusy v podobě bitek nahoře bez. Zatím se budeme muset spokojit jen s velmi hlubokými výstřihy a čekat na trojku - třeba se pochlapí.

Dead Or Alive už prostě není hra, nad kterou by se dalo jen opovržlivě mávnout rukou. Pořád je sice až za *Tekkenem*, ale být dvojka, to zase není tak hrozné. ■

Nick Ellis



Jako v každé bojovce tu najdete nádherné nevinné dívky disponující obrovskou silou.

WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ **PlayStation** Magazín

VERDIKT

Skvělá rychlořežba. Souboje v té nejrůznější podobě a v těch nejrůznějších prostředích.

KLASA

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** Tekken 3 (PSM6 10/10) Po všech stránkách úžasný. Dodnes je jednička.
- **PS2:** Tekken Tag Tournament (PSM33 8/10) Jeho jedinou chybou je, že kromě grafiky nepřináší nic nového.



Opičí záležitost. Vyberete si svou atrakci a pak ji musíte frknout někam, kde ji podle vás uvidí nejvíc návštěvníků.





Můžete si postavit i vlastní horskou dráhu.





THEME PARK WORLD

BULLFROG DO TOHO JDE NAPLNO.



FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** Bullfrog
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Dokonalá simulace horské dráhy - můžete jet i z pohledu první osoby.
  - Buďto svým zaměstnancům přidejte, anebo ty líné zadky vyhoďte.
  - Ano, přesně tak, je to úplně stejné jako verze pro PC.
  - Návštěvnost ovlivní špatné počasí.

Představte si, že jste herní designér. Jak vám okolní svět dodává nové a nové technologické vymoženosti, nabízí se vám možnost své hry zahlcovat detailnějším a mnohem bohatším prostředím. Nicméně taková obrovská a neuvěřitelně složitá hra musí být na druhé straně přístupná co největšímu počtu lidí. Rozhodnete se proto pro důkladného průvodce, krok po kroku po celé hře, anebo jenom napíšete jasně manuál? Vybírejte pečlivě...

Největší hra svého žánru, nyní ještě o fous lepší.



Zisk je důležitý a jediná cesta k němu je přitáhnout lidi.

Theme Park World je obrovská, velice složitá hra s úžasnou grafikou, neuvěřitelnou různorodostí a taky častými, leč vítanými momenty komiksové stupidity. Velikým problémem je však Tutorial Mode, anebo mnohem spíš ta hlava se vznášejícíma se rukama, která neustále někde vyskakuje a sděluje vám, že je váš park zavřený a že byste měli důkladně zvážit, zda by nebylo lepší jej otevřít... *a to i tehdy, když jste si dosud nepostavili žádné atrakce.* Anebo že byste pro své vyčerpané zaměstnance měli nechat postavit nějakou odpočinkovou místnost, jinak že vám za chvíli začnou stávkovat... *a to i tehdy, máte-li prozatím pouze jednoho hlídače, jenž nadto vypadá nadmíru spokojeně.*

Jinak jsou prakticky všechny aspekty hry navrženy velmi intuitivně a i prezentace je nádherná, takže tahle věc je téměř čítankovým příkladem fatální chyby. Ale každý, kdo měl možnost se seznámit s verzí pro PS1, vám potvrdí, že *Theme Park World* je hra, jež své vnady odhalí teprve po delším snažení.

Vyberete si kousek země, nějaké ty atrakce, dobře je zkombinujete a propojíte, přidáte nějaká ta drobnější rozptýlení a velice pečlivě budete dohlížet na tok peněz, aby k vám neustále proudili další spokojení zákazníci. Jak park nabude nové složitosti, je třeba zdokonalit i management. Jak asi čekáte, tato verze je zdokonalena na samotné maximum: je zde spousta extra atrakcí (včetně těch z přídavného PC balíku), máte rozmanitější cíle (nelze jednoduše slepě aplikovat způsob řízení jednoho parku na druhý); a přirozeně i očekávané hi-res, 3D zvuk a všechny požitky, které nabízí PS2.

Krátce řečeno, nejlepší hra svého žánru. A nyní ještě mnohem lepší. ■

Andy Lowe

WWW.THEMEPARKWORLD.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Díky snadnému pochopení systému je tato hra dosud nejlepší z celé řady (včetně PC).

KOMPLEXNí

8 Z DESETI

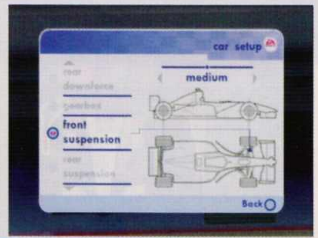
ALTERNATIVY

- **PS1: Theme Park World** (PSM24 8/10) Podobná hra, více detailních záběrů a více orientovaná na lidi.
- **PS2: Kessen** (TEPRVE VYJDE) Bitevní simulátor odehrávající se ve feudálním Japonsku.

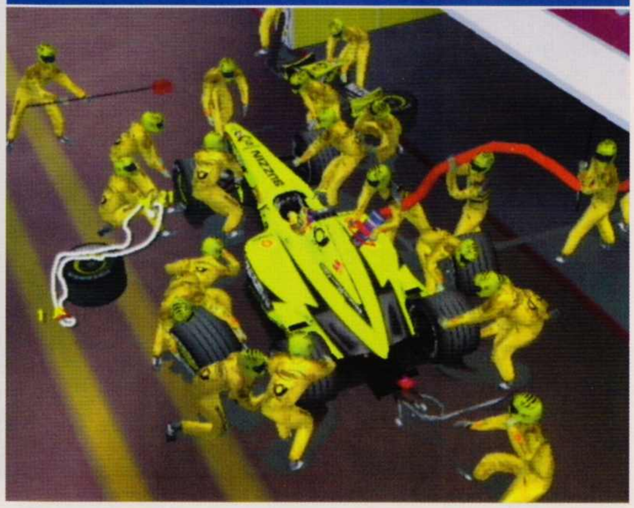


Bez milosti. Vystrčit soupeře z trati je naprosto v pořádku, tedy pokud rozhodčí uznají, že se jednalo o nezaviněnou kolizi.





Hrátky s motorem. Pro zkušené pařany a milovníky F1 se zde nabízí možnost vyladění motoru a zvýšení výkonu vozu.



F1 CHAMPIONSHIP 2000

EA SE RVE O POLE POSITION, ALE UDĚLALA PRO TO DOST?



FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA Sports
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** Leden
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Motioncapture týmu mechaniků.
  - Vyvinuto ve spolupráci s týmem Arrows.
  - Prezentace v TV stylu.

Co se grafiky týče, EA to na PlayStation2 skutečně rozjela. *F1 Championship 2000* je prostě a jednoduše úžasně vyhlížející hra, která využívá všech dostupných prostředků k zachycení autentické atmosféry automobilových závodů. Jak oficiálně licencované vozy Ferrari, Arrow či Benetton kloužají zatáčkami, člověk se jen stěží ubrání obdivu nad mírou detailu.

Ale stejně jako u *FIFA 2001*, i zde EA podlehla grafickým možnostem, jež skýtá PlayStation2, a jaksi pozapomněla na stejně se nabízející možnosti vylepšené hratelnosti. Ano, šasi je skutečně nádherné, jenže pod kapotou *F1 Championship 2000* přede stejný motor, jaký měly i předchůdkyně téhle hry na PS1.



Kouř. Kvílení pneumatik často doprovází kouř - povedené a efektní.

F1 Championship 2000 se poměrně neúspěšně vydala po nepříliš šťastné cestě mezi snadnou arkádou a seriózním simulátorem. A bohužel blíže má k tomu prvnímu. To je v naprosté pohodě, jako nenáročná, napínavá arkádová závodní hra je *F1 Championship 2000* naprosto fajn. Auta se sice neovládají tak skvěle jako v *F1 Racing Championship* od Ubi Softu na PS1, nicméně pokud toužíte po tom proletět kolem pěti či šesti aut za sebou, pak právě tohle EA nabízí.

Klíčovým nedostatkem je však to, že *F1 Championship 2000* nedokáže zprostředkovat pocit rychlosti a nebezpečí, tedy něco, co je integrální součástí každého závodu F1. A jelikož ani v zatáčkách se auta nevyznačují bůhvíjakou přesností, je zjevné, že hra míří do arkádového boxu. A jakkoli jsou monoposty naprosto bezchybně ztvárněny, po asfaltu jaksi bruslí a na trati vůbec nesedí - navzdory možnosti posunout těžiště dolů či změnit pneumatiky. Na druhou stranu pokud toužíte pouze po tom střihnout si pár snadných okruhů, pak prosím, to *F1 Championship 2000* umožňuje v míře bohaté.

Hra nedokáže zprostředkovat pocit rychlosti a nebezpečí.

Příznivce F1 asi nejvíce zarmoutí to, že se tvůrcům nepodařilo hru posunout za běžnou arkádovou bezprostřednost. I když je ve hře několik nastavení obtížnosti, od začátku až do konce se jako červená nit vine lehké arkádové jádro, což naprosto neponechává místa pro nějaké zajímavější soutěže typu seriálu F1. Milovníkům formulí proto nelze než doporučit, aby si počkali na *Formula One 2001* od SCEE, jež by se na trhu měla objevit každou chvílí. *F1 Championship 2000* prostě zanechává hodně rozpačitý dojem. ■

Steve Merrett

WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Špatné ovládání redukuje hru na vizuálně zajímavou arkádu.

NIC MOC

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** Formula One 2000 (PSM32 8/10) Lepší ovládání a věrohodnější zobrazení celé sezony.
- **PS2:** Ridge Racer V (PSM33 8/10) Plnokrevná arkáda, která si na nic nehraje.

WILD WILD RACING



KDYŽ BLÁTO ODLETUJE, OBECENSTVO POSKAKUJE.

Tak. A máme tady další autokrosaří záležitost, zase jednu hru, kde je rozbahněná závodní dráha nemilosrdně drásána terénním vzorkem drsoňského pneubutí a terénní vlny vysílají závodníky na dlouhé vyhlídkové lety. Ovšem tentokrát to není tak úplně, jak jsme zvyklí - jde totiž o národní vagon. Po pravdě řečeno, není to tak úplně on sám osobně, z národního vagonu (v překladu Volkswagenu) byla použita jenom kastle, ale to pro výsledný efekt úplně stačí. Ano, správně, *Wild Wild Racing*, nejnovější kousek na PS2, jsou buginy.



Menu Championship, které je základní míchou single módu, nabízí klasickou postupnou cestu - nejdřív vyhrajte terénní pretěky v Americe, Indii a Islandu a pak se budeme bavit dál, odemkneme vám další závodní levely a možná se podíváte i do Austrálie a Mexika. Hra má samozřejmě i režim pro dva hráče, ale - a to je poněkud nepříjemné vysvačení - tady se s ním někdo nepatlal a je docela chudý.

To samé se dá tak nějak říct o celé hře. Grafika je pochopitelně na úrovni o třídu vyšší, než to u podobných her na PS1 bývá, ale to by snad na dvojce měl být normál. Jinak *Wild Wild Racing* nenabízí nic, co by nám v plných dávkách neposkytovaly jiné (lepší) hry, takže - ano, je sice slušná a má většinu náležitostí, které k autokrosovým závodům patří, ale zaboha nemůžu přijít na důvod, proč byste si ji vlastně měli pořizovat. Pokud chcete svůj nový černý stroj pořádně provětrat, hrábněte po něčem jiném. ■

Štěpán Kopřiva



Národní vagon v akci. Otočit ho na jeho plešatou střechu není vůbec žádný problém.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Rage
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Vyhrajte vozidla úspěšným absolvováním závodů.
  - 36 tratí s kopce, do kopce a po rovince.
  - Tři úrovně šampionátu.

WWW.WILDWILDRACING.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Grafika i ovládání na úrovni, ale celek je matný a nepříliš zajímavý.

BAHNITA

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: Rollcage 2** (PSM25 9/10) Závodní hra je postavena na čistokrevné rychlosti a gravitaci popírající hratelnosti.
- **Smuggler's Run** Přitažlivé projíždění po krajině v mnohem rychlejších kárách.

SURFING H3O



SBOHEM MOŘE, SBOHEM OCEÁNY.

Měl jsem skvělý nápad na hru. Simulátor plavce přes kanál La Manche. Já vím, nezní to moc zábavně, ale víte, jak by taková hra byla snadná na výrobu? Vpravo modro, vlevo modro, před vámi modro a uprostřed toho všeho malá růžová plavající skvrna. Navíc by hra po doplavání na druhý břeh nekončila - hráč by obdržel speciální bonus (nové plavky) a mohl by se začít cachtat zpátky. Jenže než jsem ten nápad stačil prodat, přišla hra *Surfing H3O* s něčím hodně podobným.



Něco tak nezábavného jako tahle hra jsem už dlouho neviděl. Po celkem slušném úvodním filmu dostanete na výběr z několika postav, vyberete si prkno, na kterém chcete spočinout (žádných rozdílů ve výkonnosti jsem si nevšiml), a hned můžete skočit do vody vstříc vlnám. Podobně jako u snowboardových her můžete nejen plout a sbírat bóje, ale i rozjíždět sestavu skoků a přemetů. Jenže celé ovládání je nepohodlnější než těsné trenky, okolí je pěkně modře nudné, vlny jsou buď malé, nebo vás pošlou okamžitě ke dnu a všechny triky jsou efektní asi tak jako mzdové účetnictví. Navíc je stejně ani pořádně nevidíte - to díky bizarním kamerovým úhlům. Prostě, celá tahle hra je jeden velký omyl a doporučuji ji obeplout hodně velkým obloukem. ■

Štěpán Kopřiva



Grafika hry potěší jen lidi, kteří jsou fixováni na modrou barvu.





FAKTA

- **VYDAVATEL:** Rockstar Games
- **VÝROBCE:** ASCII
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY:**
  - Různá surfeřiště, navíc se tu mění počasí i stav oceánu.
  - 11 rozdílných charakterů.
  - Punkový soundtrack od Hopeless Record.

WWW.ROCKSTARGAMES.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Důkaz toho, že Japonci nedělají jen samé kulty typu *Final Fantasy*, ale dokáží stvořit i pěknou ptákovinu.

SPLACHNOUT

2 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: Tony Hawk's Pro Skater 2** (PSM31, 9/10) Jeden z nejlepších simulátorů moderních sportů.
- **PS2: SSX** (PSM33, 9/10) To samé, jen s ještě lepší grafikou a na sněhu.

Tradiční pošta: **Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7**
Vesmírná pošta: **janm@psmag.cz** Web: **www.psmag.cz**

LISTÁRNA

POŠŤÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MĚSÍČNĚ ODPOVÍDÁME.



NINTENDO FANDA

Milá redakce, jsem majitelem konzoly Nintendo 64 a mrzí mne, že nepíšete o hrách na ni. Nevím jak vy, ale hry jako *Zelda*, *Mario Tennis* nebo *Donkey Kong* jsou prostě boží a neřekl bych, že se jim může PlayStation vyrovnat. Myslíte, že byste jí a třeba i Game Boyi mohli věnovat trochu místa? Třeba jen pár stránek! Děkuji.

Smearnoff

Náš časopis se jmenuje Oficiální český PlayStation Magazín, těžko tedy můžeme psát o konkurenčních konzolách - jsme zkrátka specializovaní, soustředíme se na PlayStation a nehodláme to měnit, nemluvě o tom, že letos na N64 vyjde nějakých pět posledních her. Jinak ale samozřejmě máme přehled o veškeré konkurenci, takže můžeme směle konstatovat, že ačkoliv *Zelda* opravdu nemá na PS1 ekvivalent, *Mario Tennis* i *Donkey Kong* rozhodně ano (*Smash Court* a *Spyro 3*). Naopak, na PS1 je celá řada her, o kterých si můžeš ty nechat jen zdát. Proto naše rada zní: kup si PSone. Když nemůže hora k Mohamedovi...

RECENZE PSM

U příležitosti malé ankety v *PSM32* jsem se rozhodl napsat krátkou recenzi na váš časopis. Celkově vzato jsem s ním spokojen, rozhodně byste však neměli usnout na vavřínech a mám i pár výhrad, především co se týče recenzí. Jejich kvalita je velmi kolísavá. Nevadí mi až tak recenze anglických recenzentů - některé jsou opravdu kvalitní (např. Steve Merrett fotbalům evidentně rozumí), jiné ale trochu kostrbaté. Dejte si s jejich překladem větší péči - to, co lze jinde přehlédnout, může být v recenzi zavádějící. České recenze jsou OK, jejich výhodou je, že je píší lidé ze stejné kultury, jako jsme my, čtenáři. Občas (opravdu jen občas) mám totiž pocit, že co se líbí v Anglii, nemusí se líbit nám. Takže u žánrů, které jsou v tomto směru rizikové, trochu brzděte.

Další moje výhrady už skoro nestojí za řeč, ještě bych se chtěl vyjádřit k nové rubrice o PS2. Má skvělý design - některé hry si zaslouží trochu víc prostoru, nebál bych se jim ho věnovat. I když zatím nejsem majitelem PlayStation2, 16 mlsných stran mi rozhodně nevadí, klidně přidejte. Celkově váš magazín hodnotím známkou 9/10. Jste perfektní, skoro dokonalí - ale makejte!

Petr Knechtl

Ohledně recenzí naprosto souhlasíme - jsou velmi důležité a z naší miniankety z *PSM33* (celkové vyhlášení bude až příště) je zřejmé, že je pro vás jednoznačně nejdůležitější. S překlady recenzí to je samozřejmě těžké, anglickým vtípkům a narážkám na tamní reálie tu nikdo nerozumí, takže s nimi máme velkou práci. Slibujeme, že „výstupní kontrolu" ještě více zostříme. Pokud jde o PS2, závisí to také na PlayStation1 - dokud na ní bude spousta kvalitních her, není důvod tento poměr měnit. A zřejmě to tak ještě nějaký čas vydrží.

CO S NÁMI BUDE?

Mám depku. Miluji svou konzolu a v každém čísle čtu něco ve smyslu „...poslední díl série na PS1". *Tomb Raider*, *NHL 2001*, *Final Fantasy IX*, je mi z toho nanic. Mám opravdu strach, co budu hrát za půl roku, natož za rok. Nepatřím zrovna mezi movité hráče, takže PS2 je pro mne nedosažitelná, a mám obavy, že za pár měsíců nebude co hrát. Jaká tedy bude životnost PlayStation1? A mluvte na rovinu!!!

Tomáš Soukup

Podobných dopisů dostáváme do redakce stále více a více. Jste znepokojeni budoucností PlayStation1. Vynecháme pro tentokrát staré argumenty o tom, že by byli vývojáři sami proti sobě, kdyby opustili 70 milionů hráčů na celém světě, a necháme hovořit hry samy za sebe. *ISS Pro Evolution 2* (pokračování nejlepšího fotbalu všech dob s licencí), *Black & White* (ano, slavná „božská" strategie od Petera Molyneuxe se objeví i na PS1), *Fear Effect 2: Retro Helix* (pokračování survival horor/adventure/akce), *Matt Hoffman's Pro BMX* (od tvůrců *Tony Hawk's Pro Skater 2*), *C-12* (akční adventure kombinující prvky *Syphon Filter* a *Metal Gearu*), *Alone In The Dark 4* atd. atd. Je toho vážně dost! Další optimistické zprávy hledejte měsíc co měsíc v novinkách.

My odhadujeme, že minimálně příští Vánoce ještě budou celkem bohaté, i když by asi bylo bláhové domnívat se, že překonají ty loňské. Hry, které se v prosinci objeví, však ještě nejsou ohlášeny - slyšeli jsem například, že Activision nakonec přeci jen vydá *Spider-Man 2* ještě i pro PS1. V Japonsku vycházejí hry stále jako na běžícím pásu, a to je slušný příslib do budoucna. Nakonec si třeba dokoupíte i spoustu skvělých her, které vám v průběhu těch let utekly. Za zlomek ceny. Na druhou stranu, ti opravdu největší talenti už ztratili s PS1 motivaci a přesedlali na PS1 - my tedy nemáme strach o kvantitu her, ale o jejich kvalitu a jsme zvědaví, co bude vycházet po těch výše uvedených skvostech. Naši recenzenti jsou díkybohu stále stejně neúprosní.

SPEEDBALL

Hraji hry už déle než patnáct her a zažil jsem ledasco. Momentálně zažívám trochu smutné období nudy, kdy se objevuje stále méně a) inovativních titulů a b) her, které mají starou dobrou čistou hratelnost. Poslední zklamání se jmenuje *Speedball 2100* - vaše recenze v 32. čísle je naprosto upřímná, což je právě ta potíž. Vždyť představte si tenhle typ hry s enginem, jako má *ISS*, a s nějakým kariérovým režimem. Proč autoři nevyužili potenciál toho atraktivního nápadu a spokojili se s vykastrovanou coververzí? Proč si nevzali příklad z jiných žánrů? Proč? Myslím, že jste k ní byli ještě celkem shovívaví - já sám ji hrál jen dvě hodinky (a to jsem za ni vyhodil tolik peněz!), zatímco tu původní verzi z amigy hraji dodnes a i přátelé nezatížení vzpomínkami a nostalgií ji shledávají atraktivní i po těch letech.

Jan Tučný

No samozřejmě. Vzpomínky jsou vzpomínky. Celá tahle záležitost má tři různá zajímavá hlediska. Předně samozřejmě naprosto nechápeme, jak mohly Bitmap Brothers vytvořit hru, která je prakticky horší než její téměř deset let stará předloha. Za druhé naprosto nechápeme, jak může tak stará hra stále obstát v tvrdé konkurenci současnosti (ano, i my ji občas vykopeme a strávíme s ní odpoledne). No a za třetí nás zaujala ta poznámka o spojení žánrů - vlastně všechny opravdu prvotřídní hry jsou kombinací více kategorií. Vezměte si takový *Metal Gear Solid*. Je to akční adventure, ale má prvky logických her, plošinovek i rychlých střílecek. Je to takový herní koktejl, sestavený z nejlepších ingrediencí. Doufejme, že her jako *MGS* bude více a odfláknuté hry jako *Speedball 2100* vymřou. I když ta myšlenka opravdu nebyla špatná. Škoda.

VÝSLECH PS2

Řekli jsme vám vše, co jsme věděli, ale vy chcete víc. Vaše dotazy ohledně PS2, naše upřímné odpovědi...

Otázka: Kdy bude dostatek PS2?

Odpověď: Je v zájmu Sony dát do prodejen co nejvíce konzol, protože nevydělává na nich, ale teprve na hrách. Čím více PS2 se prodá, tím více se prodá her. Bohužel v současné době jsou PS2 vyprodány okamžitě po nové zásilce dokonce i v Japonsku. Sony odhaduje, že ideální situace, kdy vejdete kdykoliv do obchodu a budete si moci PlayStation2 koupit, nastane přibližně o Velikonocích.

Otázka: Jak dlouho bude trvat, než bude snížena cena PS2?

Odpověď: Tak tohle se pochopitelně novináři dozvědí až ve chvíli, kdy k tomu dojde. PlayStation1 byla uvedena na trh v září 1995 a cena byla o třetinu snížena v květnu následujícího roku. Totéž lze očekávat u PS2 - rozhodně se nedá čekat zlevnění dříve než bude konzol opravdu dostatek.

Otázka: Objeví se Platinum edice se zlevněnými hrami na PS2?

Odpověď: Dříve či později ano, ale ne tak rychle. Platinum edice s PS1 hrami byla uvedena na trh v lednu 1997, tedy více než rok po premiéře konzoly. Podobný interval můžeme očekávat i nyní, ačkoliv nelze vyloučit nějaké malé snížení ceny her.

Otázka: Kdy bude v prodeji harddisk a modem? Bude mít Sony vlastního poskytovatele připojení, nebo si budeme moci vybrat sami?

Odpověď: Ani jedna z těchto věcí nebyla oficiálně potvrzena. Odhadujeme, že se tak stane nejdříve v polovině příštího roku. Jakmile budeme mít konkrétnější údaje, budeme vás informovat.

Otázka: Co to je „očipovaná" PS2? Kde ji mohu koupit?

Odpověď: „Očipování" je termín pro metodu, díky které mohou majitelé konzol přehrávat







Red Faction **(nahoře), *Metal Gear Solid 2* (dole vlevo) a *Silent Hill 2* (dole vpravo) - tři z nadějných PS2 her, které nás poctí, doufejme, již letos.**



japonské a americké hry, stejně jako pirátské verze. Tato metoda je ilegální, poškozuje herní průmysl, ruší záruku na konzolu a není 100% funkční. PlayStation2 má speciální ochranný systém MagicGate, které byl vytvořen, aby ochránil konzolu před pirátskými hrami, takže zatím neexistuje čipovaná PS2. Ať už ochrana odolá, nebo bude proražena, jde o ilegální zásah a nedoporučujeme jej.

Otázka: Je již ve vývoji PlayStation3?

Odpověď: Před pár měsíci Sony spolu s Criterion Studios ohlásily GSCube (viz Oko v *PSM31*), která má výpočetní sílu odpovídající 16ti PlayStation2. To je jakýsi experiment a vize, jak by měla vypadat budoucnost her. GSCube se rozhodně nedostane do prodeje a PlayStation3 bude vypadat úplně jinak, ale je to důkaz, že je PS3 ve vývoji, nebo že alespoň v Sony nad budoucností pečlivě uvažují. Tak jako tak nepředpokládáme, že bychom o PS3 slyšeli něco dříve než v roce 2003. Natož si jí mohli koupit.

Otázka: Můžu na mé PS2 hrát americké DVD?

Odpověď: Bohužel ne. Na světě je devět „regionů" a na PlayStation2 zakoupené v Evropě si přehrajete výhradně DVD disky pro Region 0 (bez specifikované země) a pro Region 2 (Evropa, Japonsko, Jižní Afrika a Střední východ). Americké disky (Region 1) nebudou fungovat.

Otázka: Podporuje PS2 režim 60 MHz?

Odpověď: Ano. Je ale jen na vývojářích, zda jej budou podporovat. Abyste však tento režim (se kterým jsou hry plynulejší) využili, budete potřebovat NTSC kompatibilní televizi a spojení přes SCART nebo S-Video.







PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

DUKE NUKEM

LAND OF THE BABES

RECENZUJEME NÁVRAT NEJOBLÍBENĚJŠÍHO BOUCHAČE NA SVĚTĚ, KTERÝ V PEKLE NASAZUJE KRK PRO PÁR KOČIČEK. ZJISTĚTE, JESTLI JE TŘETÍ DUKE HRA ZÁBAVNÁ!



PLUS! Všechny nové PlayStation 1 & 2 hry recenzovány včetně *LMA Manager 2001*, *F1 World Grand Prix 2000*, *Unreal*, *Moto GP*, *Championship Surfer* atd. • Kultovní film přichází na PlayStation v *Evil Dead: Hail To The King* • Přečtěte si preview nádherné závodní hry *Vanishing Point* • Vyrovná se *Matt Hoffman's Pro BMX* úspěšnému *Tony Hawk's Pro Skater 2*? • Dokončení návodu na *Driver 2* • Naši špioni zjistili vše o špionské adventuře od Sony s názvem *C-12*

PŘÍŠTÍ CD!

Na příští placce naleznete mj. následující hratelná dema a videa:

- *UEFA Champions League Season 2000/2001*
- *MTV Sports Pure Ride*
- *WWF Smackdown! 2*
- *Who Wants To Be A Millionaire?*
- *The Mummy*
- *Sheep*
- *Moto Racer World Tour*



ČÍSLO **35** V PRODEJI **OD 8. ÚNORA!**

Dva velmi dobré důvody, proč si předplatit Oficiální PlayStation Magazín:



1. Získáte hru zdarma.
K předplatnému získáte jako dárek hru (mj. *Gran Turismo 2* nebo *Final Fantasy VII*) dle vlastního výběru.

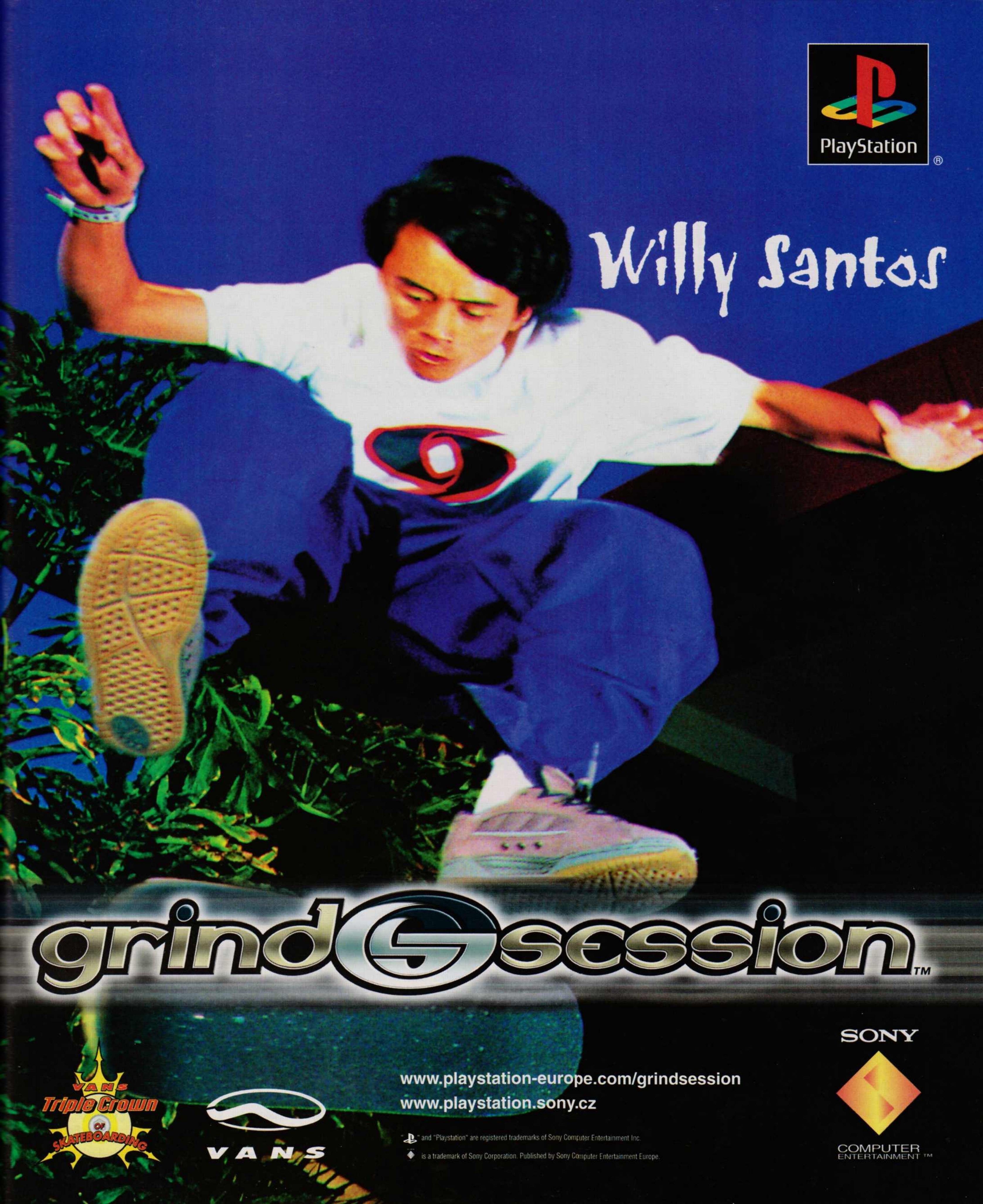


2. Časopis vám bude doručen až do domu.
Zapomeňte na nervozitu a plahočení se ke stánku v deštivém počasí. Zaplatíte jednou a v teple domova vyhlížíte doručovatelku.

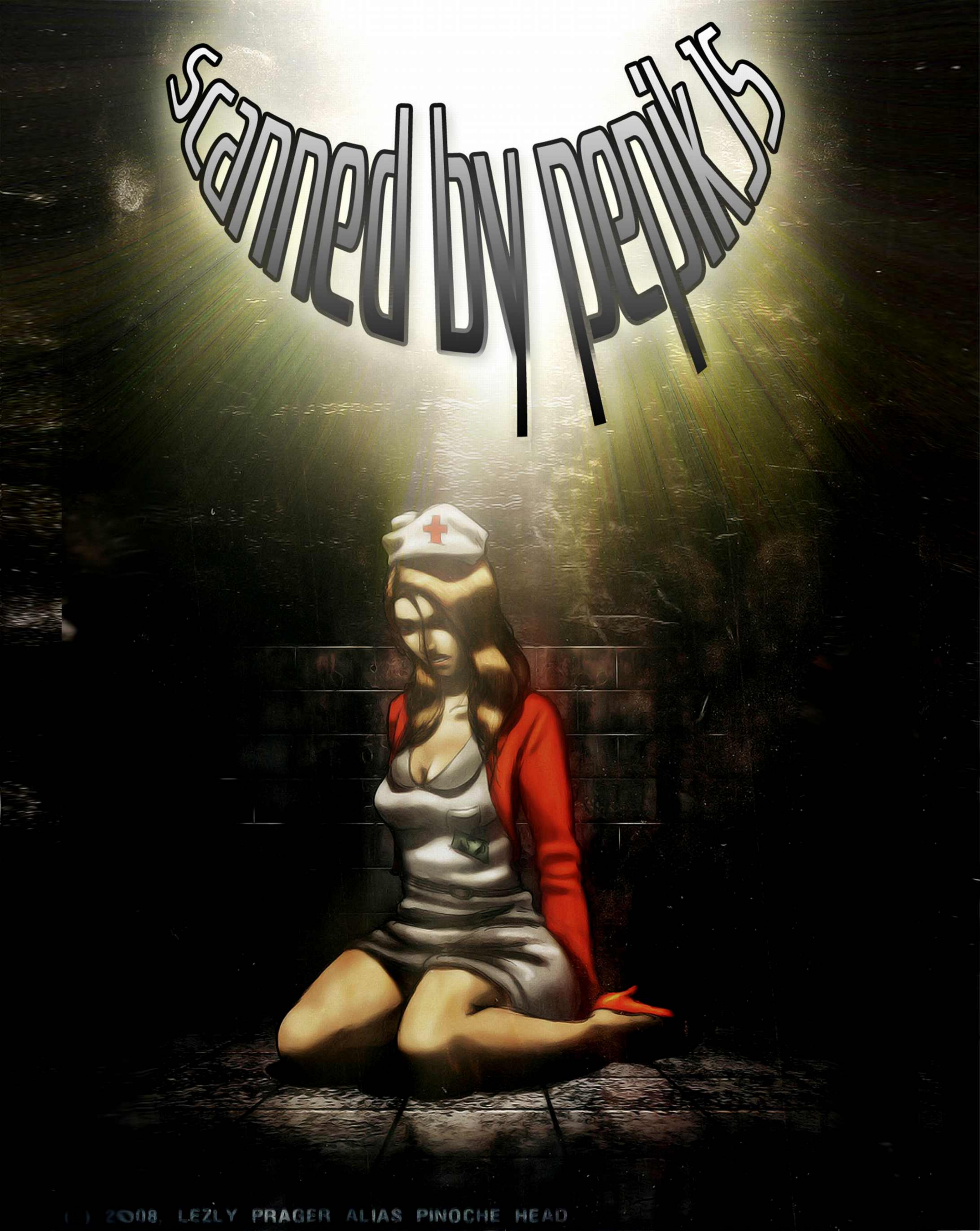
Jediný důvod, proč tak neučinit:



1. Nemáte rádi hry.



PlayStation
Willy Santos
grindSession™
VANS Triple Crown of Skateboarding
VANS
www.playstation-europe.com/grindsession
www.playstation.sony.cz
"" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT ™


scanned by pepik15
2008, LEZLY PRAGER ALIAS PINOCHE HEAD